

Popsoft
半月刊
（总第54期）

■ 专题综述

微软维纳斯的副作用

■ 实用软件

3D 迷的惊喜

■ 硬件评析

E3 大展中的硬件

■ 网络时代

个人站点之仙乐飘飘

■ 特别情报

新天地超值新品大赏

■ 攻略指引

文明——力量的召唤

■ 游戏赏析

回到地下城——地下城守护者 II

ISSN 1007-0060
13>
9 771007 006005

www.popsoft.com.cn



最近一直在关注我们网站的流量，其中的一些数据很是有趣，提供给大家分享。

一个是关于浏览器的。到访我们网站的读者中，使用各种浏览器的比率见下表：

IE4	47.98%
IE5	38.65%
IE3	3.82%
Netscape4.x	8.05%
Netscape3.x	1.02%
Opera3.x	0.45%
其它类型浏览器	0.02%

其中IE各版本加起来占到了90.45%之多，微软的免费策略很轻松地就攻下了浏览器市场，前些年纷纷嚷嚷的所谓浏览器之战已然烟消云散。Netscape后来虽然也免费跟进，但毕竟抵挡不住与系统紧密结合的微软优势。

说起免费的软件，大家也许疑惑于软件厂商的做法——他们靠什么赚钱呢？如果说微软有足够的实力来做免费，是因为他们强大的资金背景，那么网络上那许许多多的免费软件、试用软件，他们到底怎么想呢？试用软件就不必说了，先尝后买在软件的网络行销体系上已经实行很久了，对于开发者来说，既可以获得大批免费的测试员，为自己程序的进一步完善做义工；又吸引了一批潜在客户，扩大自己的用户基础。试用版其实是一个不完善的产品，那么在网上狂送的那些完整可用的商业版呢？譬如IE，譬如Netscape。我们不排除网上有热心公益事业的软件开发爱好者，把自己的成果免费与大家分享。但对于一个软件开发公司来说，作为一个企业，投资人必定期待一定的利润回报，利润在哪里？其实，这是在网络兴起以后的一种软件开发新思路。软件已经成为了一种新的媒体，我习惯使用的下载工具Go!Zilla带了一个广告发布窗，试想若有500万人使用这个软件……

ICQ正是一个显著的例子，如果这个程序不是免费的，就不会有现在以千万来计量的用户群，也就不会有它现在这样的成功了。在这一点上国内的厂商并不落后于人，前些天在实达铭泰看到他们开发的《东方网神》，就有很强的媒体化倾向，程序甚至主动修改你的浏览器默认主页为他们公司的站点。只不过目前他们还缺乏把软件免费发售的实力和魄力。当然，这也与目前国内的市场状况有关。

离题万里以后，继续来看我们网站的访问数据。操作系统方面的数据如下表：

Windows98	72.41%
Windows95	12.05%
Windows3.x	12.85%
WindowsNT	2.52%

到此为止，微软的Windows家族已占了99.83%的份额，而其它如PowerPC—0.05%，SunOS—0.03%，Linux—0.02%，加上不可知的0.07%，总共才0.17%。知道为什么有这么多人骂微软了么？除了微软的某些行为让人不满之外，最重要的一点是：垄断是令人担忧的。

从上网的时间段来看，若以日为计量单位，一周内周六上网的人最多，其次是周日；若以小时为计量单位，下午3、4点，晚上7、8点是每日客流量最大的时段。以上的数据采集自大众软件网站（www.popsoft.com.cn），所有数据仅供参考，详细数据均可在我们的网站获得，静候光临。

最后，向大家透露一则尚未确定的秘密消息，听到的人请不要传出去。制作《仙剑奇侠传》、《大富翁》系列的狂徒小组，制作《阿猫阿狗》、《轩辕剑》系列的DOMO小组，可能也许将会在8月左右来北京爬长城。如果确定的话，本社将派遣特别行动小组在八达岭埋伏，将上述两组人马擒获，然后火速返京安排读者见面会，北京的读者朋友们请做好拷问的准备。以上消息是大宇公司内部高层人士泄露的。

7 上



POPSOFT

1999.13
(总第54期)

大众軟件

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：《大众软件》杂志社
社　　长：关家麟
副 社 长：刘贫和(常务)　林菁　高庆生
主　　编：高庆生
副 主 编：裘聿纲
法律顾问：陆智敏
编 辑 部：裘聿纲(主任)　常胜（副主任）
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭　汪澎
王刚　王晨　郭新宇　董汉涛
本期责编：Walker
广 告 部：李诚(主任)　李怀颖　霍虹　薄林
发 行 部：陈志刚(主任)
特约读者服务部：晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计：李靖宇
版式设计：晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号：ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
发　　行：河北省廊坊市邮电局
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：18-107(半月刊)　18-108(光盘)
国外发行：中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号：6209M
广告许可证：京崇工商广字第0036号
邮政编码：100051
通信地址：北京和平门邮局3056信箱
广告部电话：(010)67150982(4、5)-203
采编组电话：(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话：(010)67150982(4、5)-209
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202
邮购中心电话：(010)67024050
传　　真：(010)67150983
网　　址：http://www.popsoft.com.cn
出版日期：1999年7月1日
零 售 价：人民币　5.00元
港　币 10.00元
美　元　3.59元

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

读编往来

目录

特别情报

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

TOP TEN

网址	www.popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.co4m.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn

上期要目

抓图工具大拼盘
ISDN完全上网手册
吞食天地IV
魔法门VII

下期要目

网际精灵
垃圾邮件大扫除
太阁立志传III
过山车大亨

1999年7月光盘目录

特别报道：E3大展特别介绍
新手教程：永远的传说之七：侠客行（上）
新片大赏：《勇敢的心》《大刀》《魔法门VII》
软件长廊：和讯股市分析软件
《龙文听霸 II》演示版
休闲天地：心跳回忆动画OVA

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　李　靖　蔡　旋
任　良　大胖子　费江枫
程　嘉

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂

第八届北京家用电脑及软件展览会

由中国电子进出口总公司、北京市海淀区商会科技计算机商会主办，中国电子国际展览广告公司承办的第八届北京家用电脑及软件展览会将于1999年7月15日至7月19日，在中国国际展览中心举办。本展会以推介民族计算机产业为己任，致力于普及大众的电脑知识，开办以来获得了越来越大的影响。此届展会恰逢世纪之末，相信必将给大家带来业界的最新动向。

本刊记者



金山举办百场WPS2000免费培训

据金山公司消息，在未来的2个月中，国内最大的应用软件公司——金山公司将在全国范围内举办大规模的“用WPS2000 做办公行家”免费培训，此次培训至少将举办100场以上。对本次培训感兴趣的用户可以在http://www.joyo.com中填写申请表，也可以通过电话向金山公司直接索取报名表。此次培训的主要内容是讲解WPS2000的使用方法和技巧，并将现场解答用户提出的问题。金山公司表示希望通过本次活动，能够更好地为国内用户服务，并且不断更新用户使用办公软件的第一手资料，为今后的发展做好准备。本次活动实际上是金山公司培训计划的延伸。从1999年1月份开始，金山公司应用推广部就已经在国内十几个城市开办了WPS2000授权培训班。

本刊记者

国内十大电脑品牌排座次

在日前结束的第二届中关村电脑节上，消费者通过投票方式评选出自己最喜爱的10种国内知名品牌电脑。它们分别是：联想、方正、金长城、同创、实达、同方、海信、海尔、国合、王子。10种品牌中有6种是在北京中关村开发的。根据选票来看，联想电脑仍占绝对优势，其国内市场占有率已连续几年超过14%。金长城、方正、同方等电脑也已家喻户晓，市场份额迅速上升。此外，作为家电企业的海信、海尔、实达等刚刚进入电脑业便崭露头角。

本刊记者

亚都要与微软打到底

被微软以侵犯其计算机软件著作权为名推上被告席的北京亚都科技集团，发誓将“不惜代价与微软打到底”。他们透露：将会就微软的价格歧视问题提出反诉。但该公司负责人同时也表示：如果微软诉其侵权案胜诉，亚都愿意为“误用微软盗版软件”而向微软道歉。1998年11月17日，微软授权代理人中联知识产权调查中心，在北京亚都科技集团的办公场所发现了未经微软许可，通过盗版光盘擅自复制并使用的一些微软软件产品。于是微软于1999年3月初正式提起诉讼，4月28日，北京亚都科技集团接到了北京市第一中级人民法院的传票。据称：微软将投入超过一亿美元的资金（微软公司有关人士在接受采访时曾予以否认），调动全国一些中心城市的公证、执法力量，将许多中国知名企业列入调查名单。

本刊记者

KILL98加快升级步伐

随着新病毒的增多、计算机病毒传染速度的加快，用户对于反病毒产品升级的要求越来越高，反病毒产品的升级服务已经成了目前反病毒产品能否满足用户需求的重要环节。有鉴于此，KILL98基于自身的全球病毒监测网和全球范围的技术团队，对自身的产品全面加快了升级速度。该公司的KILL98将由平均一个月升级一次病毒特征文件，更改为每月两次升级病毒特征文件，此举将为用户提供更加可靠的安全性。

本刊记者

比DVD容量大20倍的存储技术问世

日本通信业巨人——日本电报电话公司（NTT）日前宣布开发出了一种高密度光学存储技术，比目前传统的DVD存储密度大20倍。NTT说，该技术可以在名片大小的芯片上存储100GB的数字信息，相当于80部电视级电影或10万本小说的容量。NTT发言人称，目前该技术还只能用于读出。与现在的光盘不同，用该技术制成的存储芯片既不用旋转，也不用跳步。最近，好几家公司宣布了自己的超高密度的新型存储技术，IBM和富士通5月中旬都称他们开发出在3.5英寸硬盘上存储27GB数据的磁存储技术。

本刊记者

Matrox G400再获殊荣

五月份，还未正式上市的Matrox G400获得了Extreme Hardware（授予G400 E3最佳硬件产品奖）、Combatsim.com（授予G400 MAX E3最佳展示奖）、AnandTech.com（授予G400最佳图形质量编辑选择奖）、The All Games Network（授予G400 MAX编辑选择奖）等著名媒体所颁发的大奖。G400采用最新的256位双重独立总线，并同时采用了Matrox新的高速UltraSharp RAMDAC，再配以独立的3D阵列处理单元、2D处理以及视频处理单元，在提高工作效率的同时保证了极高的速度。G400拥有以真32位色为基础的VCQ2技术，并且独家采用真实环境映射凹凸面模拟，能极其逼真地模拟出复杂的环境，如泛着微波的水面及水面下来回游动的鱼的鱼鳞。G400的这些特点使它正成为第四代芯片中的明星。

本刊记者

希捷硬盘技术取得突破

希捷宣布在硬盘技术上取得突破：可在1英寸的盘片上放入10.5万条储存数据的同心磁道。这几乎是目前的硬盘密度的八倍，一张盘片上共可容纳36GB的数据，一只硬盘的容量最高可达216GB。但该技术需要2到4年才能用于实际产品中。

本刊记者

AMD宣布K6Ⅲ降价

在Intel宣布推出PentiumⅢ-550并大幅降低PentiumⅢ与PentiumⅡ的价格后，AMD也宣布“奉陪到底”并公布了最新的K6Ⅲ与K6-2的价格。K6Ⅲ-450从397美元降到了220美元，降幅为45%；K6Ⅲ-400则从237美元降到185美元，幅度为22%；至于最新的K6-2 475与K6-2 450则都有22%的降价。另外，AMD计划于6月底之前推出K7与K6Ⅲ的便携机型，而Intel也将于近期推出最新的PentiumⅢXeon-550来对抗K7，预计到时还将有一场价格战。

北京　赵效民

Office 2000正式上市

6月7日，微软在美国正式推出了本世纪最后一版Office套件——Office 2000，共有5个版本，分别是特别版（Premium）、专业版（Professional）、小型商业版（Small Business）、标准版（Standard）和开发者版（Developer），在每个版本中又分有升级版、其它办公软件升级版和完整版。在内部的组成上，Office 2000总共包括了以下软件：Access 2000、Word 2000、Excel 2000、Outlook 2000、Power Point 2000、Front Page 2000、Photo Draw 2000、Publisher 2000和Small Biz Tools，不同版本的Office 2000将集成不同的软件。另外，为了防止盗版，微软这次还使用了最新的技术，要求用户必须进行注册，否则只能使用50次。而且在注册时还要提供电脑的配置资料，这样所得到的注册码就具有唯一性，它只能用于当前的计算机而不能用于其它配置不相同的电脑，以后若有大的配置变动还得重新注册。看来，微软这次真是想将盗版赶尽杀绝。

北京　赵效民

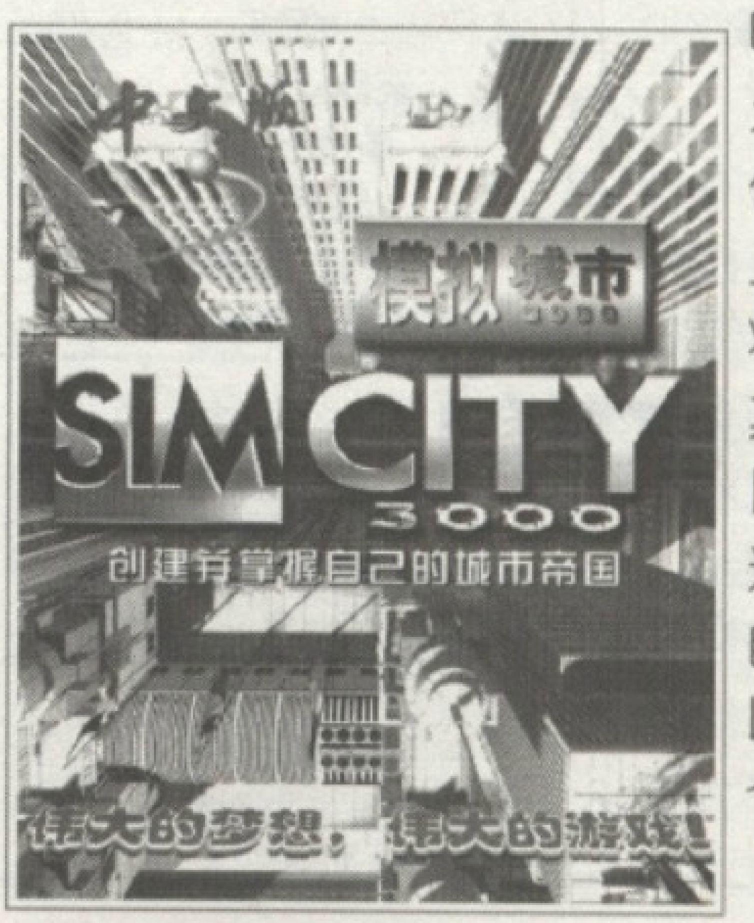
命令与征服—泰伯利亚之日8月登场

Westwood在E3大会后一再向媒体表示，《命令与征服—泰伯利亚之日》（Command & Conquer: Tiberium Sun）将于今年8月27日在全球范围内同步上市。自从1997年后半年就开始让广大玩家苦苦等待的这款游戏，好像终于要浮出水面了。可能Westwood也知道《命令与征服—泰伯利亚之日》让玩家们等待的时间是长了一些，所以在市场宣传方面准备花费相当大的手笔，比如在游戏上市前一天会在全美电视、广播电台进行24小时滚动宣传等。

本刊记者

模拟城市3000销量超过100万套

电子艺界（Electronic Arts）已经在全世界卖出了超过100万套的《模拟城市3000》。这一数目已经足以说明该游戏的成功程度。自从《模拟城市3000》发布之后，Maxis就通过该游戏的官方网站不断提供一系列的免费的增强工具和联线支持。最近增加的City Exchange交换站点允许玩家上载和下载他们最喜爱的城市。上载后，玩家还可以将他们城市的水平跟其他人的进行对比，比较的指标包括交通、犯罪率和污染。自从网站本月初开通以来，已经有2500多个城市上载。据悉，《模拟城市3000》



1.1的中文版升级版本和《模拟城市3000》建筑物设计工具中文版也正在紧张的制作之中，不久将会同广大《模拟城市3000》的玩家见面。

本刊记者

家园将于9月1日在全球发售

日前Sierra宣布，为广大玩家所热盼的实时战略游戏《家园》将于9月1日在全球范围内同时发售。这款由Relic Entertainment制作的科幻游戏，将空间战斗和战术运用融合在一起，玩家可以从中体验到全新3D模式下的各种战略游戏的精华。

天津　汪军

古墓丽影Ⅳ圣诞节前有望上市

据英国《卫报》消息说，Edios的执行总裁Charles Cornwall称，圣诞节前，Edios将推出《古墓丽影Ⅳ》。传闻该游戏的名字是《古墓丽影Ⅳ——最后的启示》，将于今年11月22日发售。

天津　汪军

横扫千军——王国发售在即

Cavedog的《横扫千军——王国》已经制作完成，定于6月25日投放美国市场。在其他国家的上市日期将稍作顺延。

天津　汪军

大众软件1999年5月软件零售排行榜

应用类	娱乐类
KV300+	盟军敢死队——使命召唤
行天98最新版	魔法师传奇
企鹅套装七（幸福之家）	大富翁Ⅳ
开天辟地Ⅱ	决战朝鲜
开天辟地背单词	生化危机Ⅱ
WPS2000系列	玩具兵大战Ⅱ
速达2000	象棋路边摊
龙文听霸Ⅱ	星际争霸
瑞星最新版	连邦娱乐套装Ⅲ
VRV2000	地球2140

综合类	
魔法门英雄无敌Ⅲ攻略	新浪潮五
大众软件第一季度合订本	一网打尽之网上做生意
MP3音乐无限	电脑学校2000
金山画王	家佳电脑文摘
PC游戏大王	瑞得在线屏保系列



美达推出“超级光驱”

6月7日，深圳美达公司在京推出美达系列“超级光驱”，采用光驱、软件结合的方式，直接给用户提供了光驱应用的易用解决方案。美达“超级光驱”采用自制伺服系统，将500余种国内不同碟片的纠错特征数据固化于一颗芯片之中，直接作用于拾取光头，从而具备了真正的超级纠错能力。此系列光驱最高速度已达48倍速，而且独具直接数据抓音轨功能，沿用的美达悬浮承载机构能够有效地抗震动，降噪音。12万小时平均无故障时间令您高枕无忧。

本刊记者

Acer“钻石珑”彩显



在刚刚结束的《微电脑世界》大屏幕CRT彩色显示器评测中，Acer 79g脱颖而出，摘得“最佳产品”桂冠。Acer 79g是明基电脑今年刚在国内推出的一款17"显示器，采用了“钻石珑”（Diamondtron）光栅式显示技术。由于栅状的荧光质结构扩大了色饱和度与发光效率，Acer 79g表现出比一般点状显像管更加亮丽的色彩效果。《微电脑世界》给予以下评论：“色彩均匀性好，文本输入特别清晰，字体锐利，棱角分明；图像效果极佳，画面亮丽，色彩鲜艳，色调柔和逼真，图像层次分明，立体感极佳；操作界面友好，OSD调整功能比较丰富，使用方便，价格适中。总体表现十分优秀。”Acer 79g主要针对专业电脑绘图及编辑市场设计，满足专业人士对色彩及画质的最严格要求。0.25mm超细栅距，设定成建议分辨率1280×1024时，垂直刷新频率可高达85Hz，即使设定成最大分辨率1600×1200时，亦有75Hz的表现。

本刊记者

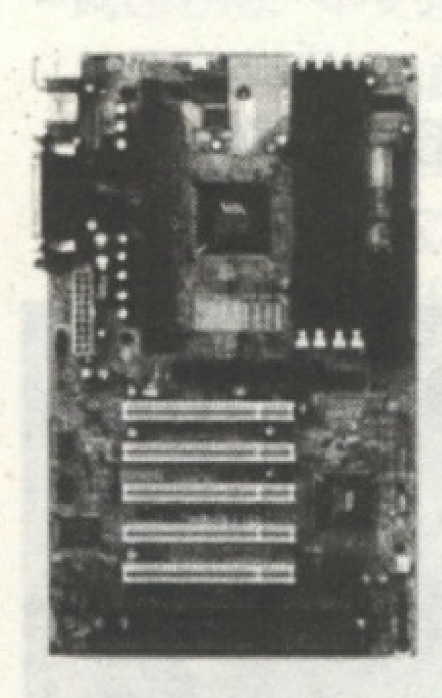
华硕笔记本电脑推出最新监控软件

对笔记本电脑而言，如何将内部产生的热量迅速

排出，对电脑稳定性具有决定性的影响。因此华硕为自己的笔记本电脑专门设计了一套温度监控软件（PC probe），该软件可测出电脑内部的温度，确保不会因温度过高而发生故障。软件执行时，温度计会显示目前CPU及主板的温度，当温度超过预设的临界值时，软件会发出警告信号。更特别的是，按下软件的system功能联结键后，即可测知电脑CPU速度、内存容量、BIOS版本，而上述信息以往只有在开机时才可显示。华硕F400及L7200/ L7300系列笔记本电脑皆提供此温度监控软件。

……………………………………本刊记者

大众KA6110主板



采用VIA Apollo Pro 133芯片组、支持133MHz外频及133MHz SDRAM从而使系统性能再度全面提升的大众KA6110主板近日面世，该款主板是业内全面支持PC133芯片组并同时支持Ultra DMA-66技术的少数几款主板之一。为了在不增加过多成本的情况下再度提升系统性能，由VIA及各大知名DRAM厂商共同推出了PC133标准，除在芯片组中支持133MHz的外频，SDRAM的传输性能也由800MB/s提升至1.0GB/s，同时对于未来AGP 4×也提供了一个可以稳定运行的环境。KA6110主板同时也支持VCM（Virtual Channel Memory） 133标准，使主板可以很容易地升级为高性能的VCM。配合主板附赠的1st AID系统自我检测及警示软件，KA6110还可让使用者随时监测处理器温度、各种电压、风扇转速等参数。另外，KA6110同时提供了断电自动恢复、网络/Modem唤醒以及键盘鼠标开机等功能。

……………………………………本刊记者

希捷（Seagate）推出顶级Ultra ATA-66硬盘

希捷于6月4日向市场推出了全新的梭鱼（Barracuda）系列7200rpm Ultra ATA-66硬盘，一改其最近在IDE领域的颓势，成为目前最顶级的IDE硬盘。希捷在Barracuda系列中第一次采用了巨磁阻磁头，单盘容量达到了目前IDE硬盘的最高水平7.1GB，比昆腾的火球10代和迈拓的钻石7代还高出0.3GB。由于Barracuda系列硬盘可最多集成4张磁盘，所以最高容量也达到了目前IDE硬盘的最高水平28GB。在其它方面，Barracuda的性能也非常出色，平均寻址时间已降到8.6ms，内部传输率为323Mbps（40.375MB/S），几乎达到了10000rpm Ultra 2 SCSI硬盘的水平，远远领先于FireBall CX（257Mbps）和富士通（FUJITSU）的PB13H（276.8Mbps）。另外，希捷还大幅加强了Barracuda的抗冲击能力，可承受强度高达300g的非操作震动，而且Barracuda也采用了可提高硬盘缓存命中率的ID-Less Sector Format专利技术和可有效保护数据的“海盾”（SeaShield）系统。不过，希捷表示Barracuda将首先向OEM整机厂商付运，稍后才会大批量生产并向零售市场供货。所以，追求高性能IDE硬盘的用户不妨再等等。

……………………………………北京　赵效民

S3推出笔记本用Savage 4

笔记本电脑所用的显示芯片一直不如台式机，所以在笔记本上玩3D游戏似乎不那么现实。不过S3最新推出的便携版Savage 4则大大加强了笔记本的3D性能。新的芯片共有两种：Savage MX与Savage IX，都使用了Savage 4 GT芯片的核心，AGP 2×模式。它们的主要不同在于Savage IX采用类似于以前Pentium Pro的集成封装形式，将16MB SGRAM整合于芯片内部，大大减少了占用面积，有助于简化笔记本电脑的设计。在其它方面，这两者的能力与Savage GT相同。在一台Pentium II-450的电脑上，Savage MX的3D Marks得分在2400以上。虽然目前笔记本电脑CPU的最高水平是Pentium II-366，但它的效果肯定比目前最高级的ATi 3D Rage Pro LT（华硕与戴尔等电脑使用）要好。

……………………………………北京　赵效民

AMD推出K6III便携版

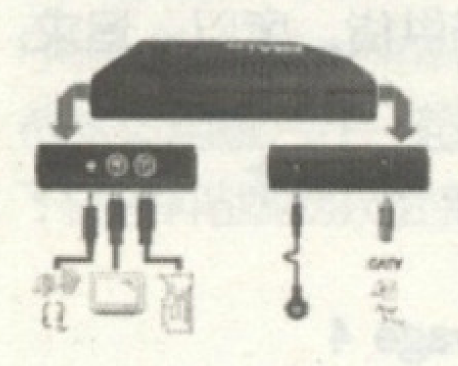
在K6III上市3个月后，AMD就正式推出了K6III的便携版K6III-P，共有三个主频型号，分别为350MHz（100MHz外频）、366MHz（66MHz外频）和380MHz（95MHz外频）。外观上并没有明显变化，只是核心（Core）电压从2.4V降到了2.2V，但比K6-2便携版（1.8V）仍高出不少。据测试，K6III-P在运行一般软件时的功率保持在12W左右，温度上限定为80℃，对于笔记本电脑来说仍可以接受。在性能测试中，K6III-P 350的CPU Mark 99比Pentium II-366PE高出27%，商业Winstone 99得分比Pentium II-366PE高出10%，表现相当出众。而来自业界权威的PC Data Hardware Report的数据指出，在IBM、东芝、康柏等大牌笔记本厂商的合作下，4月份AMD在便携CPU市场中的份额已从去年

刚推出K6便携版时的13%增长到和Intel一样的47%。与台式机相比，AMD在便携市场似乎取得了更大的成就。

……………………………………北京　赵效民

华硕显示卡升级套件

华硕发布了第四代3D显示卡AGP-V3500和AGP-V3800后，又紧接着推出了两款显示卡升级套件：ASUS TV-BOX和ASUS CCD Camera。从AGP-V3000时代华硕就开始给显示卡增加TV In的功能，AGP-V3000TV就是一个成功的例子。现在华硕推出的这两款显示卡升级套件就是针对带TV In的华硕显示卡的。ASUS TV-BOX能把普通的电视信号转换成S-Video和Audio信号，只需把相应的连线接在华硕显示卡的TV In和声卡的Line In端口上，就可以在PC上享受电视节目了！ASUS CDD Camera则是个小型摄像头，主要是用来打视频电话的。它也是利用了华硕显示卡的TV In功能，比接在并口或USB口的数字摄像头方便。以上两款产品配合华硕显示卡所配的VideoLive软件，可以实现分辨率为1760×1440的静态抓图和352×288的视频捕获。

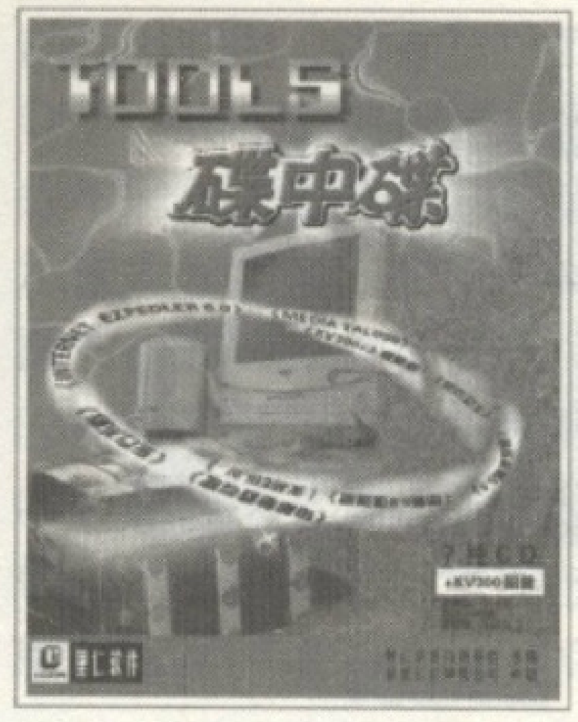


……………………………………广东　李捷

《碟中碟》主题套装又出精品

以策划出品《碟中碟》系列主题套装软件而享誉软件业界的北京里仁电脑公司，6月初又上市两款力作：《ENGLISH碟中碟2》和《TOOLS碟中碟》。“碟中碟”意为“碟中有碟”或“碟中之碟”，即套装软件。《碟中碟》又以主题应用为特色，每款套装都针对一个应用主题将各方面的经典软件组合套装，所以称为《碟中碟》系列主题套装。《ENGLISH碟中碟2》是英语学习全方位组合套装，吸取了原一代产品的用户反馈及开发经验，套装了英语学习“听、说、读”方面的经典产品：《龙文听霸2》、《电影风暴学英语2.0版——飙》、《疯狂英语多媒体精华版》。另外还有优秀的“记、译”辅助工具《开心单词》和《东方快车2000》，同时为用户匹配了《李阳英语学习法》教材。该产品共10张光盘，300页教材及使用手册，首批特惠价188元。《TOOLS碟中碟电脑实用工具大全》套装了目前软件市场上最畅销的工具软件，《KV300+最新版》、《东方卫士》、《超级解霸5.5》、《东方不败》、IE5.0等等。套装产品均为市场最新版，7张光盘加1片KV300+磁盘仅售298元。





……………………………………本刊记者

奥美公司6月中旬推出《奥美黄金组合》

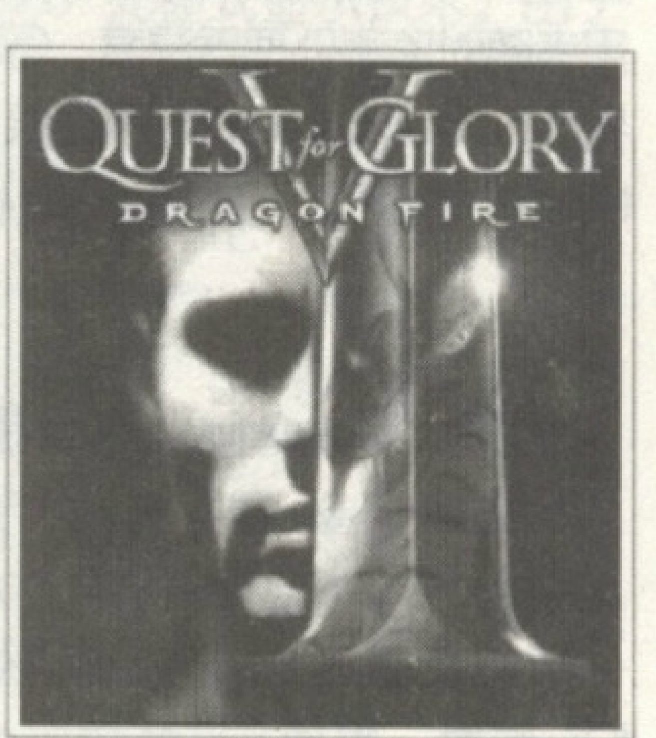
精美华贵的包装里面包含了4个大名鼎鼎的游戏：《星际争霸》、《暗黑破坏神》、《魔兽争霸》、《地狱之火》，还提供全套说明书、CD-KEY等原有的一切服务，而推出的价格仅为188元，对于这4个游戏来说非常物超所值，游戏迷们有理由买一套珍藏。据悉这次是奥美公司首次在中国发行组合装，还是限量发售。



……………………………………本刊记者

奥美公司近期将推出数款游戏

6月中旬是《霹雳小组2》的汉化版，7月份是著名角色扮演游戏《英雄传奇——巨龙之火》（QUEST FOR GLORY：DRAGON FIRE），8月份是《星际围攻》（STARSIEGE）和《云斯顿大赛车99版》（NASCAR），前者是当今流行的3D模拟战斗/格斗游戏，提供3dfx和Open GL支持，并且支持12至20人在Internet上连线对战。至于后者，赛车游戏爱好者们没有不知道云斯顿赛车的吧？



……………………………………本刊记者



东方网神



上网乐趣多多，自不必说。可上网的苦恼也不少：初次上网设置，一头雾水；上了网速度慢，中文信息少；还总提心吊胆地想着那根电话线上跑的可都是money啊！有了东方网神，这些问题就都解决了！如果您是初次上网，东方网神会为您自动连通网络。如果您已经上网了，东方网神特有电子邮件特快专递；先进的下载引擎可以为您同时下载多个软件，并自动生成加注释的下载列表；特有的浏览管理功能，让您永远不会忘记去过的好地方。而且东方网神占用系统资源小，操作简单。对广大玩家来说，《东方网神》称得上是一款省钱、省事的网络工具。



零售价：160元

金融投资家股票分析系统 3.2



和讯股市分析软件是和讯公司推出的用于证券实时行情接收和股市技术分析的应用软件，3.2版在原有的基础上增加了许多实用功能，并实现多平台使用，即电视卡（通视卡）或因特网互相切换获取数据。达到了用多种途径和媒体为投资者提供信息咨询的目的。软件没有历史分析、分时分析、即时报价、即时排行、分价明细、基本分析、新闻公告、企业资料等功能，另外还可用其进行家庭理财、自动选股，软件附有多种实用工具，并可用跑马灯的形式实现信息的滚动播出，实为您股市拚搏的好搭档。



零售价：98元

奈美拟人化电子秘书系统

奈美电子秘书系统通过最新的“拟人化使用者界面”，让您可以轻松管理身边各种大小事务。电子便条纸功能可以同时记录文字、声音、图形。行程管理功能可依年、月、周、日来编辑行程内容，记录重要会议、约会、行程事项等。名片管理功能可以记录客户、朋友、亲人、同学等多种类别的资料，并可按姓氏笔划查询。奈美还会发出声音，问候您今天工作的繁重与否，提醒您该休息吃饭了，让您感受到温馨的人性。内建的“常用资讯”功能包含了国内外航空公司、国际饭店、银行、理财资讯、医疗保健等常用资料，供您快速查询联络地址电话。



零售价：268元

翰林汇多媒体课堂VCD版

本套软件拓展了VCD机的功能，使VCD由娱乐到教育成为现实。其主要特点有：1.突破极限。充分挖掘VCD机的潜能，由一般卡拉OK盘片的最多只有几十个可控节点，开发到一张盘片最多有1980个可控节点，也就是说一张光盘上有1980个地方供你与机器“对话”，真正实现了VCD的互动式自学；2.内容新颖。电脑技术制作，完全配合最新教学大纲，图文声像并茂；3.方便灵活。强大的交互功能，使用者可随时选择或进入到所学内容，同时可利用VCD的交互性进行习题训练；4.兼容性强。采用VCD 2.0标准，在VCD机和电脑上均可正常使用。



零售价：96元

地球2140

公元2140年，我们的地球由于过度开发，以及战争中使用各式生化武器破坏，变得不适合人类居住。历经100多年的纷乱，终于形成两大集团对峙：一方是民主进步联邦（UCS：United Civilized States），掌控着美洲、欧洲和北非地区；另一方则是盘踞东欧及整个亚洲的“欧亚帝国”（ED：Eurasia Dynasty）。澳洲和非洲的大部分地区早已残破不堪，一片荒芜没有人迹。恶劣的环境促使人类开始转移到地下生活，而地面上仅存的稀少资源当然是两大势力必争的对象。于是这场地球上最后一次世界大战拉开，究竟鹿死谁手呢？



零售价：30元

微软维纳斯的副作用

作者 尚进

自打比尔的深圳造访之后，整个世界似乎一下子都注视起了中国。并不是因为人民的反美情绪因为"误炸"的高涨，而是对于中国这个计算机落后地区也居然敢同微软叫板而惊讶。上上上期我曾经冷眼观潮维纳斯，而后听到了许多赞许的声音。我并不是与微软过不去，也不是一味盲目推崇计算机民族化，而是对于中国IT业99年初深圳维纳斯后发生的诸多事端感到很惊讶。

惊讶之一 媒体报道的大转折

如果一直关注维纳斯的朋友一定会注意到，今年三月整个媒体对于维纳斯的报道表现出惊人的一致。其实这也不是什么大惊小怪的，微软采用空投的方式将重要媒体的近三百余记者直接运抵深圳，然后是例行按照统一的微软兼容标准的新闻报道。其统一性就如同新华社通稿一般，其新闻兼容性如同微软自己的操作系统无异。于是大家就可以看到许多以比尔盖茨的访华为切入点，以维纳斯这个产品对于中国信息业能够早日追上世界为卖点，以中国信息产业浩浩荡荡为结尾的文章。光是新闻炒作、商业稿件也就罢了，可由于凯思集团女娲的跟进，媒体一下子找到了一个更大的卖点。光是女娲VS维纳斯这吸引人的题目就可以着实炒作一把，当然先前说过微软好的不会再说微软坏，至多就是为女娲提前写写悼词，似乎为女娲披上了悲壮的一笔。但是还是有不同的声音传了出来，起初这个声音非常的小，但我们的媒体在报道了女娲之后找不到报道的焦点了。于是批驳的文章陡然间增多，就连先前说微软好的也不再保持中立了，因为他们要出奇、要吸引人。于是很多的媒体又一下子转为扶持民族IT业了。其变化之快，也是难以想象的。从这种盲目的报道中，不难看出现在媒体的关注点，既有比尔的亲自到访，又有微软的盛情邀请，还有女娲对维纳斯的挑战。种种事端必然引起媒体的关注，但我们媒体口气的变化也太快了，快得读者有些跟不上了。

惊讶之二 Linux身价陡增

现在向有些资历的电脑刊物读者询问何为Linux，相信能够说上两句的绝对比半年前多了上百倍。虽然大家还在使用着Windows9X，但是Linux的热度绝对超过了微软的世纪大作Windows2000。这是为什么呢？原因首推由于微软的操作系统独霸PC，商业竞争对手需要为其培养一个竞争的产品。而Linux由于是一个由免费软件发展而来的软件，而且得到了众多程序员的支持，自然被许多人赋予了Windows杀手的意味。其中大家一定要注意微软对于Linux的态度，要知道Linux虽然易用性、安全性都很出色，但是要发展成为一个成熟的操作系统并不是单单靠吹就可以的，而微软却没有采取压制的策略，而是先将Linux推向高峰，使用户对其的期待程度超过实际水平，而后用户自然会对Linux不满意，从而达到微软消耗Linux的目的。再者由于Linux是自由软件，任何人都可以对其源程序进行修改，Linux不属于任何人，不属于任何公司。于是很多默默无闻的小公司都想借Linux的顺风车，就

连国内还有人倡导借Linux开发国产的操作系统，这种思想甚至已经转变成商业化的产品。那么利用Linux的核心开发自己的操作系统真的能够战胜微软的Windows吗?

在今年的Comdex China 99上四通还展示了一套Linux系统，其实这个版本的Linux不过是Pacific HiTech公司的TurboLinux，这套系统在全球发行了百万套以上，也是目前唯一提供中文版本的Linux系统。虽然只是运用在服务器上的版本，但是其正在悄悄地侵占着服务器市场。另一个值得注意的是由《中国计算机报》推广的Xteam Linux系统，其使用的是最新的Linux Kernel 2.2内核，还有百余页的说明书，而价格又极其低廉，自然吸引了不少反感Windows9X的用户，就算用户不把其作为自己的操作系统，也可以被视为一个另类的选择。Linux要主导台式PC还为时尚早，但其对于服务器市场的蚕食已经开始了。

惊讶之三　你的维纳斯.我的维纳斯.大家的维纳斯

我并不是说大家都来使用维纳斯，更不是推崇维纳斯。相反，我并不十分看好维纳斯这类产品的前景。但是有微软的推动，再加上电器厂商视其为新的利润增长点，而且电信部门更是会乐得背过气去，所以说维纳斯这类产品肯定会大肆推出。而我要提醒的是这种与VCD、电视结合的上网工具只是一个标准，从技术上并没有任何难度，唯一的焦点就是用什么操作系统罢了。这势必会造成VCD现象的再度爆发，任何人任何公司都可以造出这种产品，价格战、标准战之后最终的胜利者只有操作系统的持有者，怪不得微软一定要用Windows CE来灭掉Hopen呢。

虽然维纳斯的实际产品还要在下半年才能露面，但是嗅觉灵敏的VCD厂商已经逐渐将自己的产品标榜为VCD加多媒体了。熟悉IT业的人都非常反感VCD制造商，他们总是用非常低的技术含量标榜自己的产品神乎其神，居然还拿16位的游戏来标榜自己。VCD就是VCD，单单能够打字就成了多媒体，真是令IT人反感至极。但是他们肯定会加入到维纳斯这类产品的生产行列中来，难怪做计算机的鄙视做电器的，而做电器的却笑话做计算机的。

惊讶之四　比尔著书忙

人家比尔写本书本来并没有招惹谁，但是《未来时速》的推出还是引来了不少的目光。国内再度出现1995年时抢购《未来之路》时的风潮，这使得我有些吃惊。虽然《未来时速》不再是科普读物，但是在Windows2000、Office2000推出之前出书明显是为了引来注意力。比尔在书中大讲未来信息管理的重要，其实这是大家都知道的，但在书中可以明显感觉到比尔对于未来数字社会的观点。当然他的书中不会提及维纳斯，但是处处都体现着他从与网络沾边的产品中赚钱的野心。

惊讶之五　维纳斯带来了美国化

其实数字化带来美国化的论点早在三年前就提出来了，只不过借此次反美情绪的高涨而再度称为热点。数字化中的美国化倒并不是微软的过错。首先，数字化的计算机以英文作为其基础，尽管我们在推广中文的计算机及网络应用，但是数字编码直接的还原形式是一个一个的字母，所以我们的汉字有着先天地对于计算机的不直接联系。当然，这种问题其他非英文国家也有。其次是计算机文化直接体现着美国文化，不单是一个技术术语、一个游戏，更是现在中国年轻人体现的一种时尚。也许，大家还可以看到穿着美国文化衫的学生，还可以看到要成为中国比尔的孩子，更可以听到许多为了孩子的将来买计算机的家长的心愿。微软成立中国研究院使得许多学计算机的人高兴万分。随着计算机的时兴，可乐、咖啡顶替了茶叶，美国大片、电子游戏顶替了娱乐，可以说计算机的兴起改变了我们的生活文化，带来了美国文化。我并不是将美国化这顶大帽子扣在微软的头上，但是微软在中国的作风、他所推崇的一套美国式的办事哲学，却深深影响了中国的新一代。而维纳斯的推出更进一步拉近了蕴含美国化的计算机在中国与普通人的距离，势必会带来更强烈的美国冲击。

以上仅仅是微软维纳斯推出后发生的一些事情，虽然并不是都与微软直接联系，但却或多或少有着瓜葛。我并不是反对微软，也不是狂热的民族软件者，但是我希望处在中立的位置说些心里话。



河北 吴具植

计算机的普及为我们的生活带来了极大的方便，但它产生的安全问题也日益引人注目，现在最突出的就是“病毒”、“臭虫”和“漏洞”。相信很多人都知道它们的厉害。虽然计算机技术以“一日千里”的速度在前进，但计算机厂商却总是解决不了这些问题。尽管他们推出的各类“补丁”多如牛毛，但给我们的感觉却是“问题越来越多”。

破坏主板的CIH病毒刚被“镇压”，专门攻击NT的Remote Explorer又在网络中泛滥。这种病毒在网络中的扩散可以不经过引导，可以在用户不执行任何操作的情况下侵入计算机，并加密电脑中的文件，使这些文件变得面目全非而无法运行，从而直接破坏用户系统的安全。因为NT是目前使用最多的网络服务器操作系统，这使得Remote Explorer对社会的危害显得非常严重。很多人都不相信：Remote Explorer是个有125k字节的文件感染型病毒，其源代码超过了5万行，是一个大而复杂的可怕病毒。这与我们以前所见过的那种几百字节或几k字节的“常规”病毒相比，真是一种“历史性的跨越”。

相比而言，现在流行的Happy99病毒则要“温柔”得多，它只是通过E-mail自行散布自己的(数百个）“克隆”。虽然它不破坏电脑文件，却会降低E-mail服务器的运行速度，直至造成系统崩溃。

现在，一种新的“网络核武器”(Network Nuke)又在网上出现。据说它的出现是为了“纪念”切尔诺贝利核事故13周年，因此它的发作时间是4月26日，那时所有染上了该病毒的电脑硬盘上的数据将被毁于一旦。不仅如此，它还可以“处理”可擦写式芯片中的BIOS，使电脑从“根”上“坏掉”。

从力度上看，新型的病毒一个比一个“狠”，让世人心惊肉跳。但病毒的破坏却并不可怕，因为有众多反病毒软件厂商的共同“镇压”，一经发现立即剿灭——绝大多数用户只是受到钞票上的微量损失——不足为虑。从某种程度上看，病毒的危害要比“臭虫”和“漏洞”小得多。

以软件“老大”微软为例，它的Win95上市后的几年间，已经发现了大量的“臭虫”和“漏洞”，微软为此做了大量“补丁”和Plus升级版，但仍然问题不断。Win98上市后，仅在半年间就出现了很多问题。后来还有人发现，Windows在运行49.7天后可能会崩溃。虽然微软后来提供了相应的“补丁”，但又有媒体揭露：该“补丁”并未经过全面的测试。

这是一种奇怪的问题，因为这种问题并没有一定的规律，它只在部分机器上出现。微软对此也无法解释。

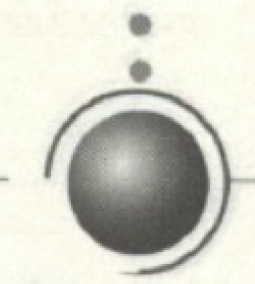
但Win98的问题还远没出完。三月中旬，美国的一家软件公司又发现了Win98的一个安全漏洞，这个漏洞使Win98和IE4的用户在访问网站时会留下易被获取的个人信息，并能影响Win98中RegWiz ActiveX控制功能。如果用户同时使用Win98和IE4，这个问题会更明显。

暴露个人信息的危害性是不言而喻的，特别是在用户不知情的情况下就更严重了。面对如此重大的安全问题，微软“老大”一时竟没有一个可靠的解决办法，真让人不寒而栗。

有人评论，微软一直就没“干净”过，就连它一向标榜“非常安全”的Windows NT也同样存有多处隐患。不久前，微软又证实Windows NT中还存在着一个安全漏洞，这个漏洞使用户在以交互方式登录到计算机上后，就能轻易地取得计算机的管理权。大家都明白其后果的严重性。它必然会给以此为基础的网络系统带来严重的安全问题。Windows NT的另一个安全漏洞是把机密资料暴露给低级用户，黑客们可以利用这个漏洞闯入系统，并从内部攻击网络。

软件系统不安全，电脑的硬件也不怎么样。比如新上市的PIII芯片，因为Intel在其中设计了芯片的序列号，虽然其初衷是为了保证电子商务的安全，结果却使一些用户感到“被侵犯了隐私权”。因为这种序列号会让一些商人和黑客较容易地获取用户的个人隐私。Intel之所以会出现这种问题，就是因为它没有特

(下转33页)



桌面利器——Powerstrip

ZHUO MIAN LI QI　ZHUO MIAN LI QI

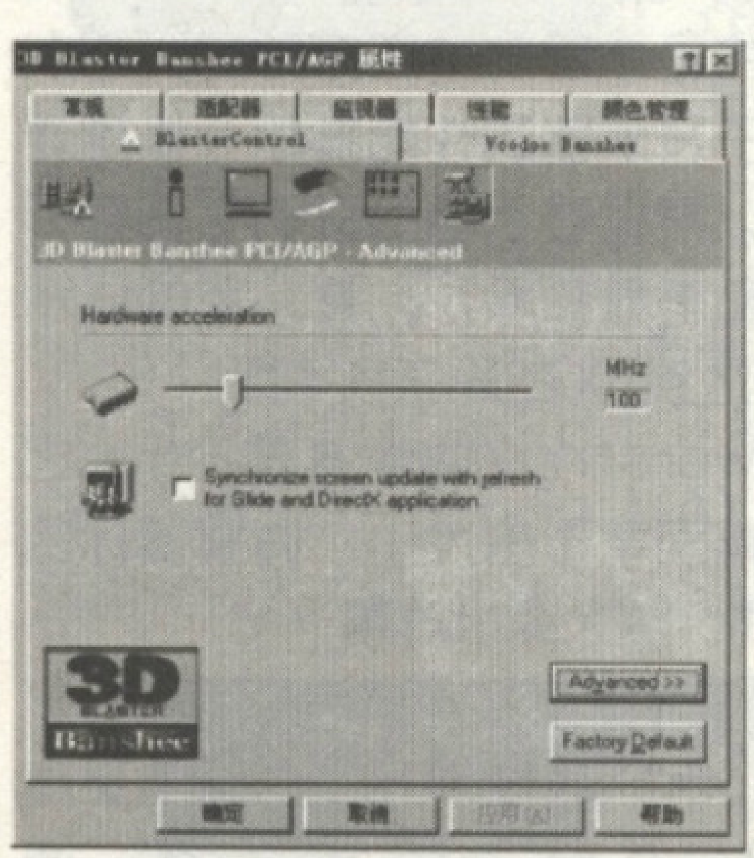
ZHUO MIAN LI QI　ZHUO MIAN LI QI

北京 电子骑士

Powerstrip是个啥东东?

如果你现在正象我一样，使用着MAG-XJ500T（或者更牛的）显示器和创通的VOODOO-BANSHEE（或者更高的）显示卡，那么Powerstrip离你将会很遥远——你在显示器和显示卡上的投资，使你能很硬气地（无需借助任何软件）去进行包括超频、屏幕刷新率调整等一系列工作。（图一）

不过，毕竟大众还是“劳苦”的多一些。而很多物美价廉的显示器、显示卡都没有详细的说明或者驱动。这时候，想让它们好好干活，就要用到Powerstrip了。



图一

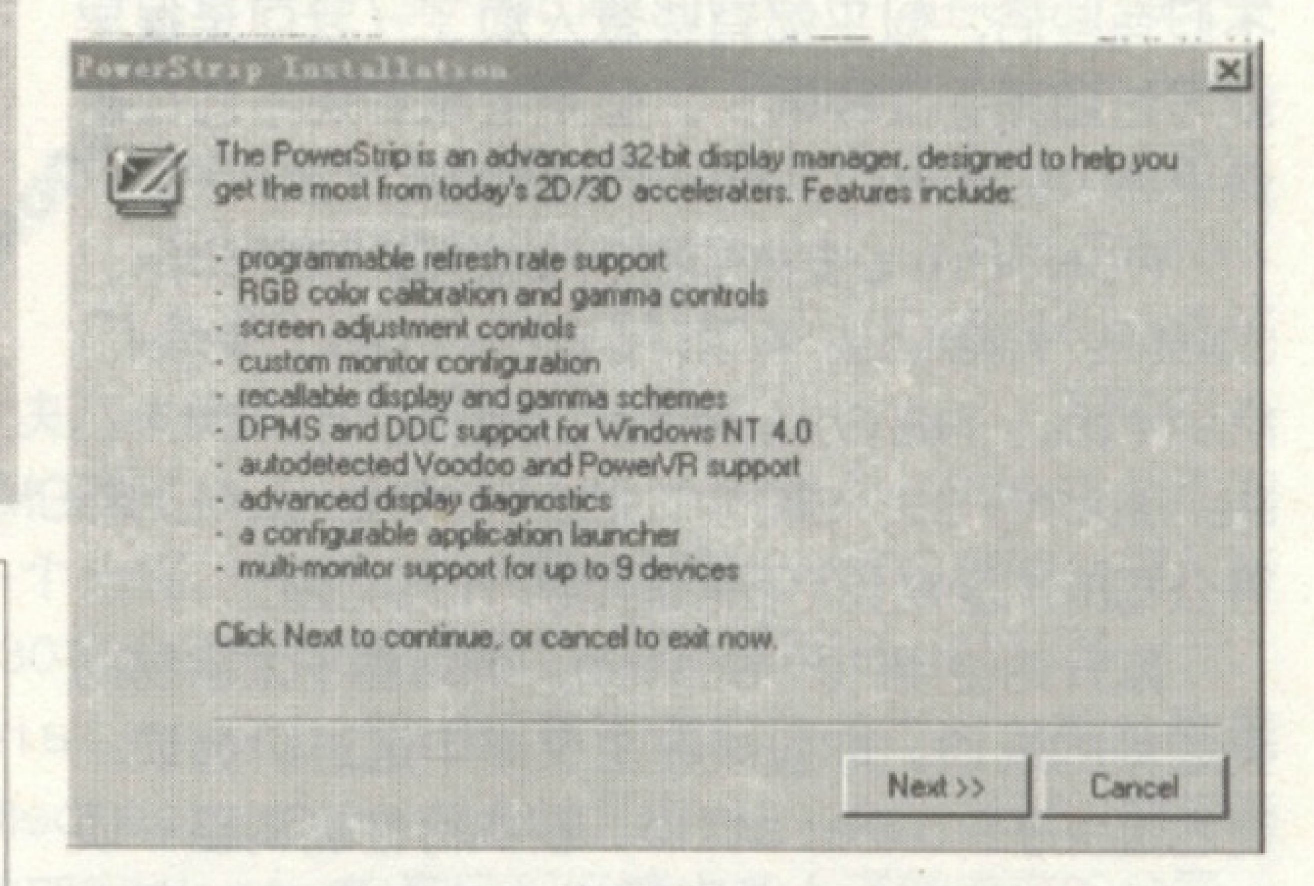
Powerstrip到底是个什么东东呢？如果你对它只是略有耳闻（就是只听过那么一耳朵），可能知道它可以作为显卡的超频工具。哈，那你可太小瞧它了（我就不说你孤陋寡闻了）。Powerstrip是一款32位的显示管理软件，它的主要功能有:

● 设置显示器的屏幕刷新频率;

● 进行RGB三色色温调节和GAMMA对比度调节——这可是只有比较高级的显示器才有的功能，一般的显示器能进行9300K（偏绿）和6500K（偏红）两种色温调节就不错了;

● 屏幕姿态调整——你有没有在玩游戏时经历过“我上看下看左看右看还是看不见”的情况？现在用Powerstrip可以使屏幕居中啦;

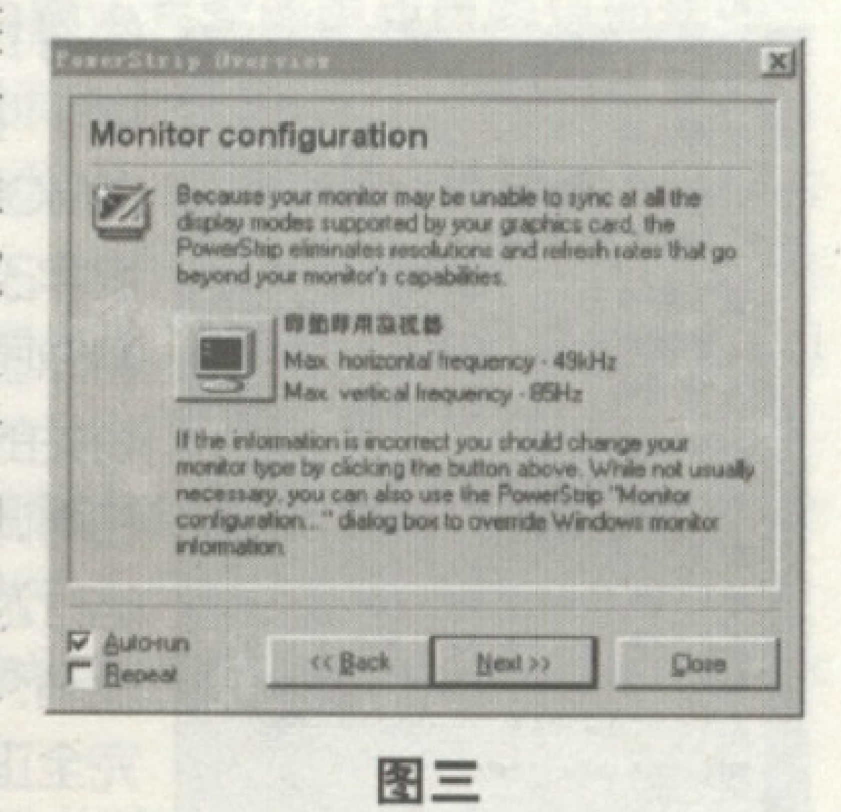
● 显示你的显示系统信息——比很多硬件侦测软件还要全面准确呢;



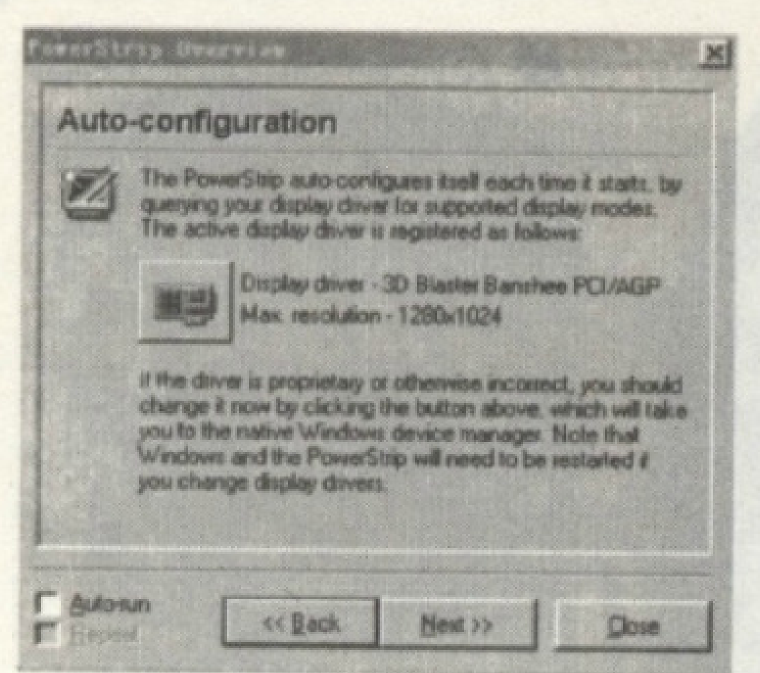
图二

● 其它（就是你可能永远也用不着的什么古怪功能）。（图二）

安装Powerstrip时最好你能瞪大眼睛注意看着，软件会显示你的显示器的最大行频、场频（我的宝贝XJ500T怎么测的不是那么回事呀——原来是当作标准即插即用显示器了）和显示卡的最大分辨率。（图



图三



图四

三，**图四**）如果你不管不顾地一味剥削压迫，后果可是不堪设想。在安装时，你还可以对Powerstrip的开始状态进行设置，包括是否隐藏工具栏，是否禁止位图菜单等。应该说Powerstrip的安装界面比一般软件的安装精灵强多了。

用Powerstrip咋超频？

现在，几乎满世界都在说超频。我这儿再说不但有些俗，似乎都有些惹人烦了（我可是很早就写过超频的文章啦）。但是考虑到还生活在水深火热中的同志们，作兄弟的就再拉大家一把。

Powerstrip支持的显示卡很多，包括3dfx、3Dlabs、Alliance、ATI、Cirrus Logic、Intel、Matrox、NEC/VideoLogic、nVIDIA、Rendition、S3、SiS、Trident、Tsengs Labs等公司的市面常见产品都应该没什么问题。

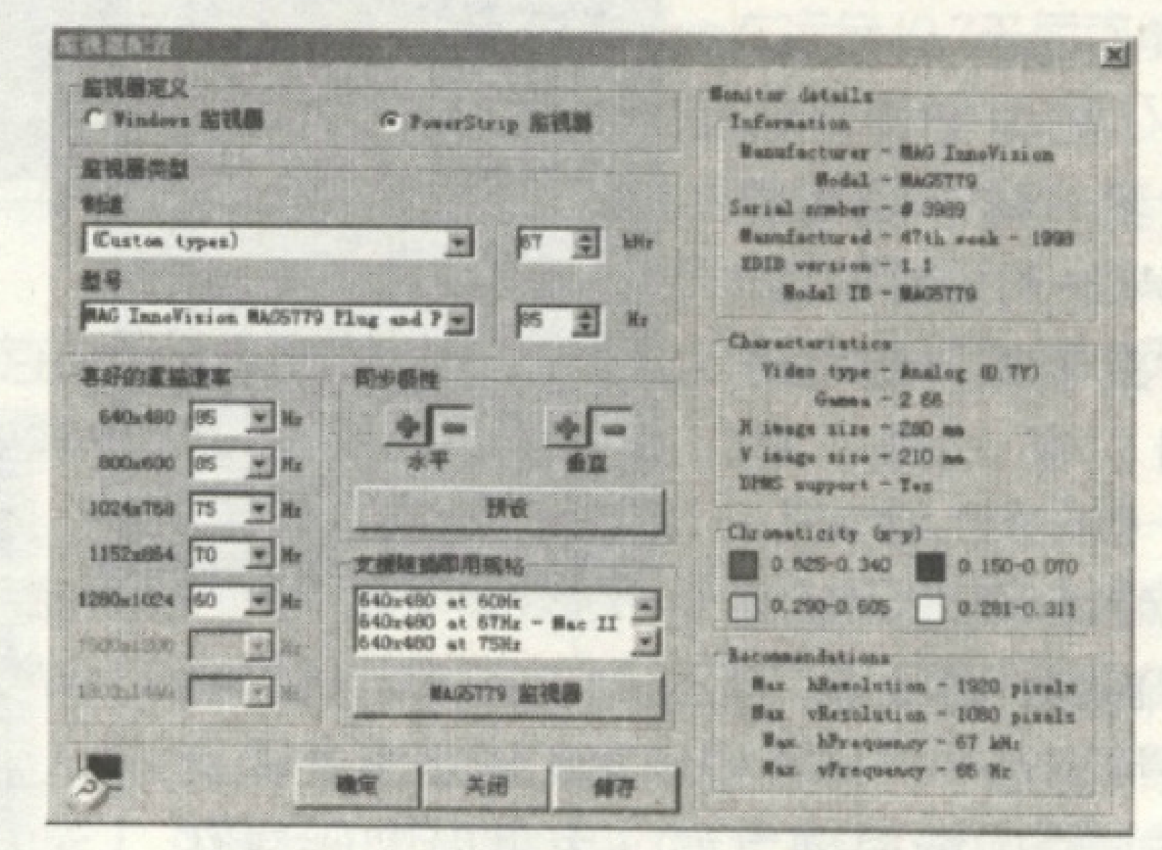
刚开始使用Powerstrip，你可能不太容易找到超频的选项。你应该在主菜单中选进阶选项，而后选关于Powerstrip，在执行性能调整一项里，有一个调整记忆体时脉（好别扭的台湾术语）的滑动条。然后便简单了…… （**图五**）

怎么？觉得还不过瘾？那么在你的WIN95或WIN98目录中寻找PSTRIP.CFG，然后打开这个文件寻找你的显示卡芯片，找到后把带有“MClk=”字样后面的数字改大些（这个数是和你显卡上显存的速度有关的，你最好先搞明白再调）。如果调完后运行游戏或是测试软件没有死机，3D画面也完全正常，那么你就可以长出一口气，开始享受显卡提速后带来的快感了——别忘了做好显卡的降温工作呀。

图五

Powerstrip还能……

上面说过了，Powerstrip还具有很多强大的功能。比如说更改刷新频率，即在Powerstrip设置中可以为多种分辨率下预设好刷新率（包括DirectX和OpenGL方式下的）。当然，通过修改WIN95或WIN98目录中的pstrip.ini也可以做到这一点。通过这种方式，你还可以得到更多的分辨率！



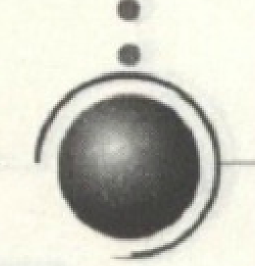
图六

这样做的前提是你的显示器要支持。Powerstrip可以对你的显示器进行全面的“体检”（**图六**），然后你可以对症下药，改个痛快——在进阶选项中选监视器配置，把显示器定义为Powerstrip监视器；按一下右下角DDC2B监视器的按钮，如果你的显示器支持即插即用，那么可以得到一系列关于显示器的性能指标（非常详尽），而且你还可以根据显示器的说明书调整行频和场频（即水平和垂直频率）。看，我的显示器在800*600下可以达到100的刷新频率耶！

细细品味，Powerstrip的能耐真是不小。它还能让你任意调整桌面字形的大小、调整鼠标的形状、调整省电模式、放大缩小屏幕……

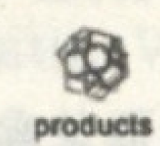
即使我有了MAG-XJ500T（或者更牛的）显示器和创通的VOODOO-BANSHEE（或者更高的）显示卡，我仍然觉得——有Powerstrip，调整显示没难事！

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第8期BBX\下。







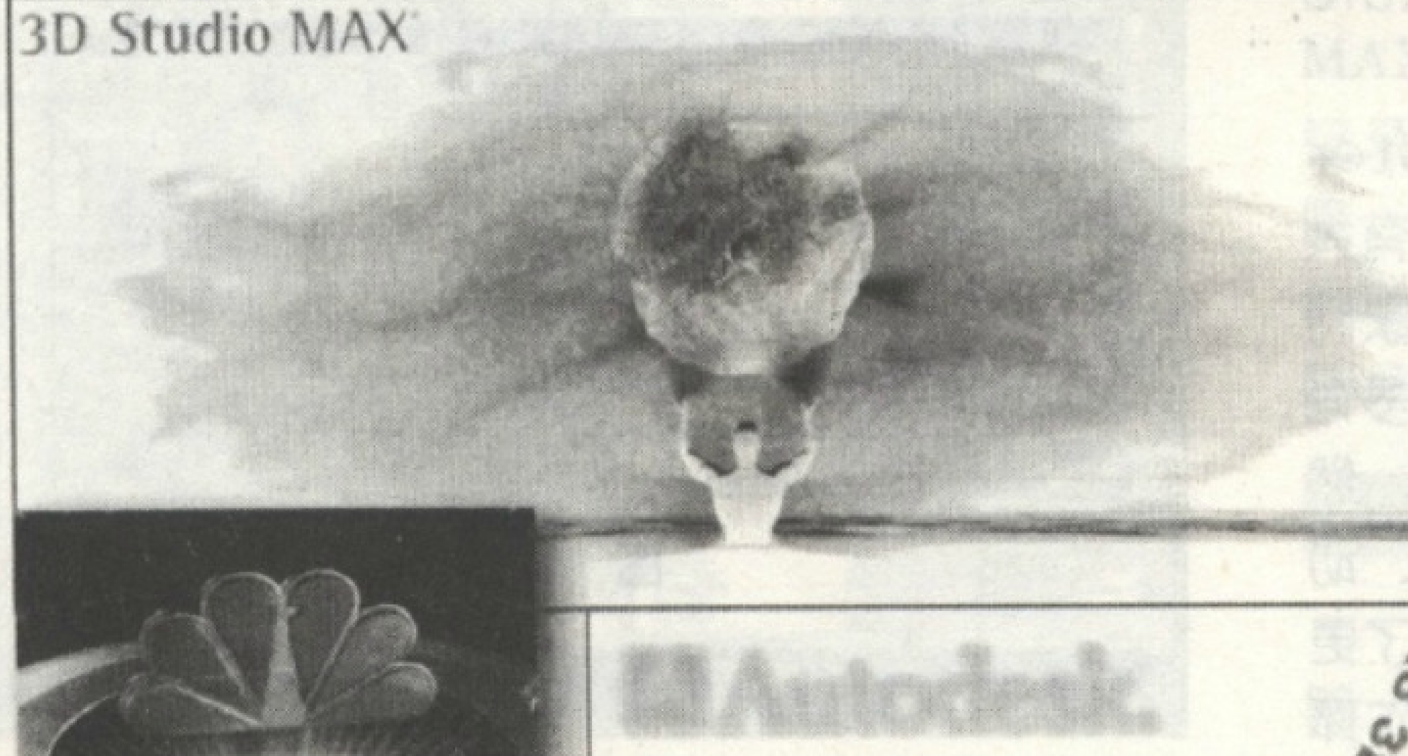


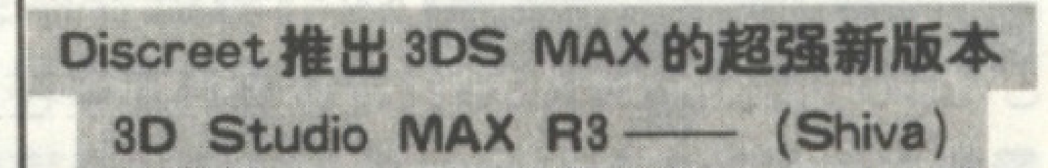






3D迷的惊喜——3D Studio MAX R3悄然登场







湖北 李焕

去年一年间MAYA、HOUDINI相继推出了NT版本，而众多的MAX迷都想看看KINETIX在新版的3D Studio MAX R3.0中要如何应对。新的MAX渲染器能赶上SOFTIMAGE的mental ray吗？NURBS建模还象以前那么慢吗？工作环境和操作环节还那么繁复吗？有点信心嘛，3D Studio MAX R3.0的优异表现也许会大大超过你的期望值喔！（图一）



图 一

此时在美国，3D Studio MAX R3正凭借其完全更新的渲染器和对游戏开发的支持，成为旧金山最畅销的专业3D软件之一。

3D Studio MAX R3由Discreet于1999年3月20日，在加利福利亚San Jose举行的游戏开发者大会上正式发布，这是其在世界范围内的首次登场。3D Studio MAX R3是基于PC机平台的畅销专业3D建模和动画解决方案的最新专业版，而提到Discreet，知道的人恐怕就不多了。实际上Discreet是Autodesk公司的一个分部。Autodesk是全球第四大PC软件公司，在130多个国家中拥有超过400万的用户。就在同一天，Discreet分部也正式宣布成为公司，公司全称是Discreet Logic Inc，同时Autodesk将它以前的商业部门Kinetix的产品和经营也并入了新成立的公司，而3D Studio MAX系列软件就是Kinetix旗下的Yost Group小组开发的。为满足今天动画工作室合作性创作环境的设计要求，3D Studio MAX R3包含许多增强特性，使高质量的解决方案能更快更容易地实现，对合作性的工作流程而言更是如此。

3D Studio MAX R3相对于过去的版本做了很大改进，主要有：

1.可嵌套的外部参照（nestable external references）；

2.广泛应用的脚本（script）和宏记录（macro-record）；

3.可定制的工作环境（a customizable work environment）；

4.完全重新设计的渲染器（a completely redesigned renderer）；

5.强大的有机体建模能力（powerful organic modeling capabilities）；

3D Studio MAX R3还增加了许多新特性以加快下一代3D游戏的开场动画创作过程。

在发布会上还推出了Character Studio R2.2，这是3D Studio MAX曾经获奖的角色动画插件的最新版本。它被设计成可与3D Studio MAX R3无缝地配合工作。

凭借3D Studio MAX R3和Character Studio R2.2，Discreet足以满足那些在具有大量数字资源的大型项目中合作的多样型艺术家们的需求。3D Studio MAX的新版本可以使许多有创造力的专业人员先制作出项目的特定部分，然后再轻松地将分离的单元组合进复杂的镜头、动画或游戏层次中。3D Studio MAX R3融入了更强大的易用性和交互性，这对任何规模的创作环境都将有很大促进。

新的外部参考和代理系统

当一个普通元素被更改时，数字创作者们可能要耗费数小时的时间在文件间进行编辑。针对这种情况，Discreet在3D Studio MAX R3中引入了外部参考。作为软件体系结构根本革新的反映，外部参考允许艺术家们从其它文件中引入特定对象或整个场景，或引入新的动画、材质，或象他们所希望的那样建模。这样艺术家们就能满怀信心地编辑初始部分，他们所做的变化将传递到所有相关文件。利用3D Studio MAX R3，艺术家们能够迅速建立资源，一旦有必要就可以将他们引入到其它的场景、动画或游戏层次中，并可按需要增加变化。

3D Studio MAX R3外部参考的新代理系统允许使用者交互式地操纵哪怕是最复杂的对象。通过在用户视图操纵代理对象，动画制作员能快速高效地在低分辨率下处理特别大型的文件，然后再以全分辨率渲染出最终作品。而且3D Studio MAX R3的功能扩展到能够和外部的应用程序进行交流。现在.max格式中可提供关于场景内容的信息，并能很容易地被asset management或者Windows资源管理器读出。一个新的分布式通信（COM）接口允许外部的应用程序与MAX进行交互并向MAX引擎发出请求，即使它们正运行在其它的机器上。3D Studio MAX R3使任何工作室各部门的流水集成作业成为可能。

具体改进如下：

1.提供XRef档案格式支持，可让多个用户通过Internet制作同一场景。

2.开启MAX档案时提供预览档案内容的功能。（图二）

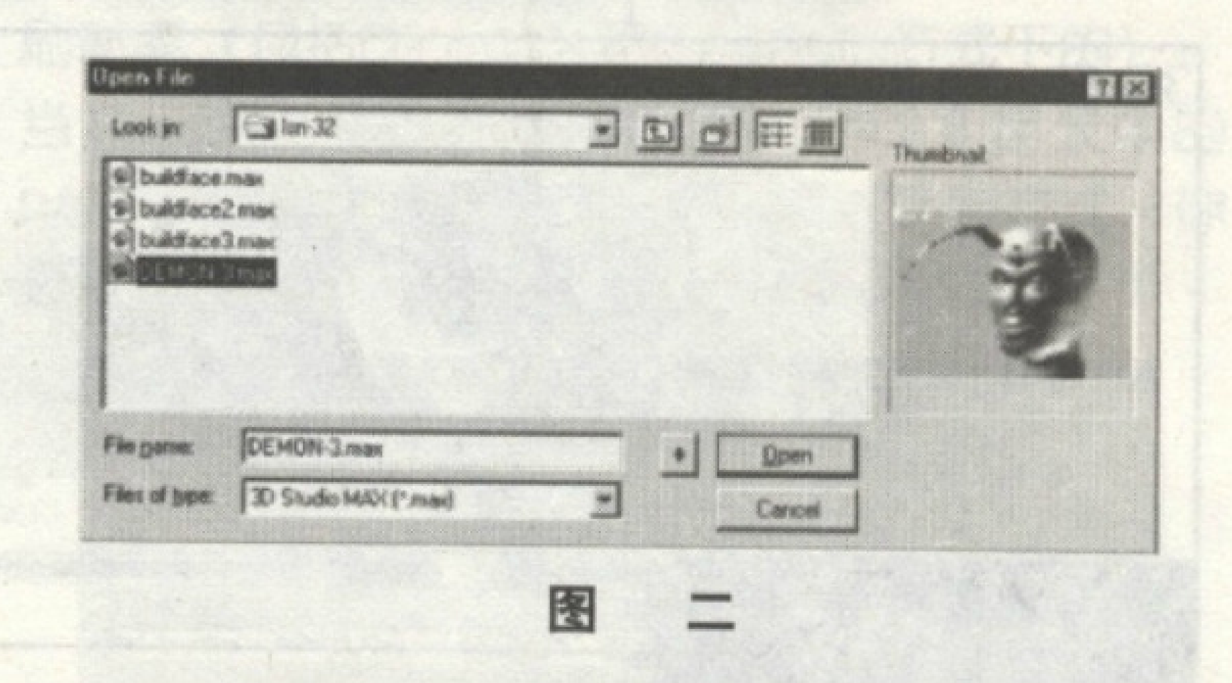


图 二

用户界面、高效的流水作业和广泛的脚本

3D Studio MAX R3为想定制适合不同任务的创作环境的艺术家们提供了极大的方便。MAX用户界面现在可以完全由用户自己定义，这使得艺术家们只须观察那些当前项目或任务所需要用到的工具栏和菜单。自定义的工具栏能制作快捷键、脚本或单击即可生效的简单宏记录。在3D Studio MAX R3中，用户可为制作过程的任何一个方面创建他们自己定义的页面布局，包括建模、动画和材质编辑。然后这些页面布局被加载且可被移动，在创作中艺术家们就能根据需要将它们为任何系统所用。

可提高日常生产力的流水作业增强功能贯穿于新版本始终。用户定制的右击菜单、工具栏脚本、预置、变换gizmos和已选择的敏感键的编辑，给艺术家们提供了快速访问最普遍操作的能力。为了能迅速地进行细节编辑，建模工具现在已经有了单一流线型的界面。为了能快速精确地建模，创作过程可被锁定到任何表面，并且可利用剪贴板使视窗操作变得更加容易，还可通过视野、有色泽的选择面和交互的轨道来观察视窗。场景关系比如父母、例子、材质、建模和外部的从属物均可由新的图解视窗清楚地观察到并对其进行控制。

Discreet还全面提高了MAXScript的能力，可以应用在3D Studio MAX R3的几乎每个过程，包括插件中开启节省时间的脚本功能。MAX

中的操作如今可不受阻碍地记录为宏，加上简明的MAXScript语言，可以很容易地生成脚本，然后作为按钮移动到自定义的工具栏中。新的“插件脚本”可让动画制作者增加、重新设计、简化和组合插件界面，甚至定义他们自己的界面。

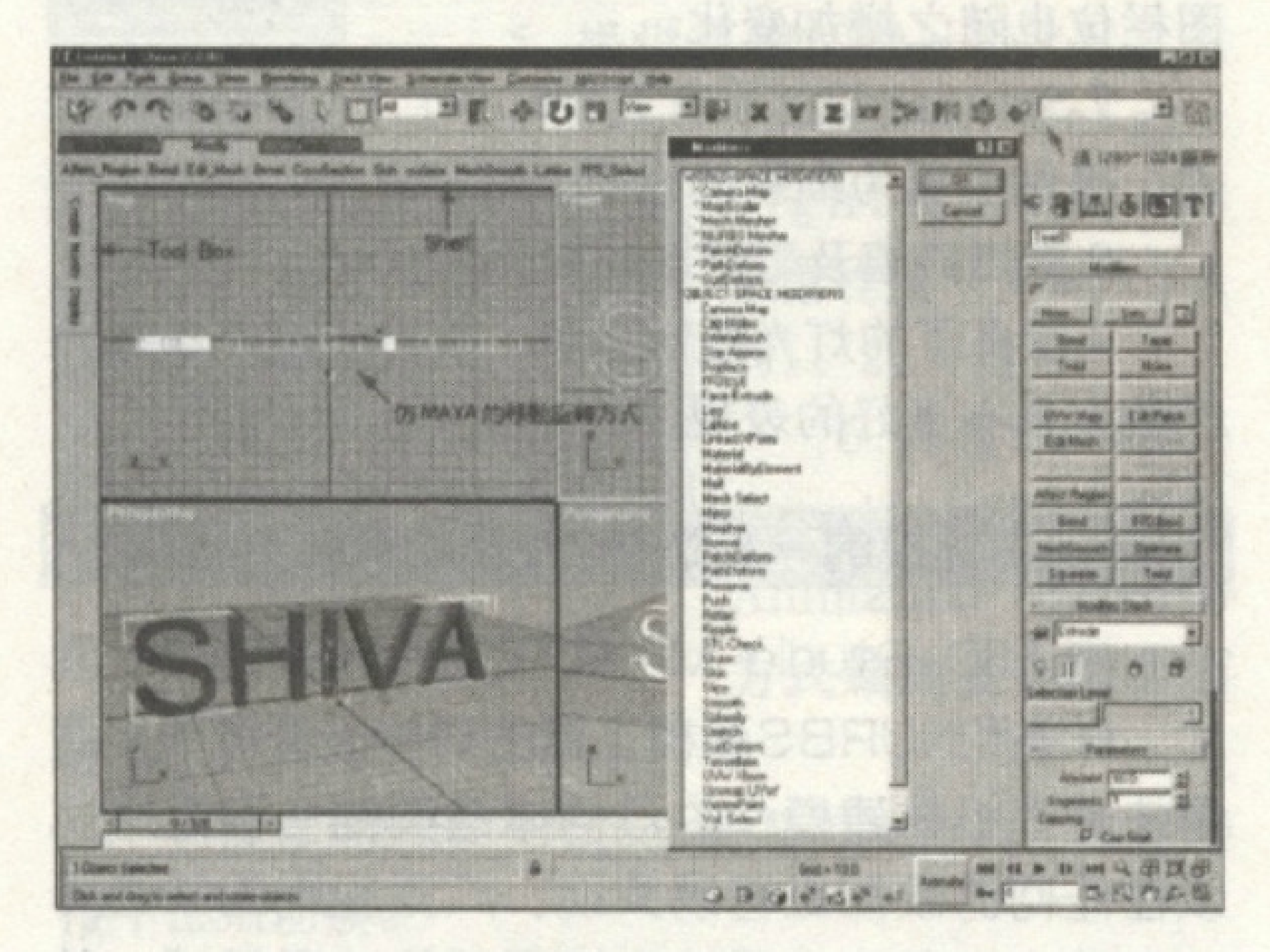


图 五

具体的改进如下：（图五）

1.重新设计的主控面板，需要1280×1024解析度才能完全显示；

2.所有的功能列、工具列及控制面板均可以浮动拖移至任何位置；

3.新增Shelf与Tool Box设计，使用者可以自行设计操作界面；

4.直觉化的旋转、移动、缩放大小的操作方式（与MAYA类似）；

5.功能列新增Customize项，提供了用户设定控制，Preference设定也移到此处；

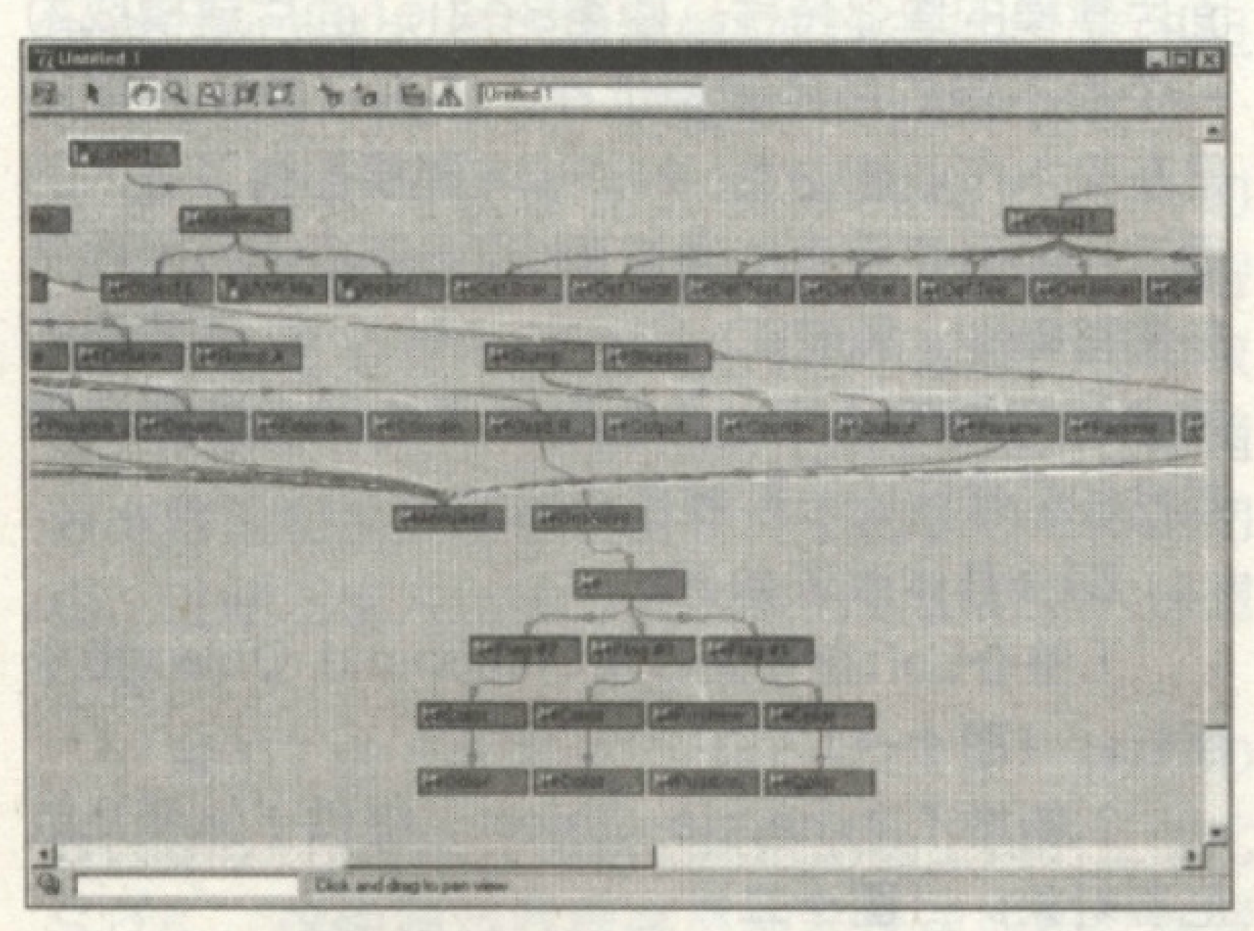


图 六

6．功能列新增了Schematic View项，提供对象关系流程图视窗，方便用户检查物件间各项关联属性。（图六）

7.新增MAXScript项目，全新的MAXScript Listener可记录使用者的操作步骤，使用者可将录制好的Script Marco转换为Shelf或Tool Box中的功能按钮。（图七）

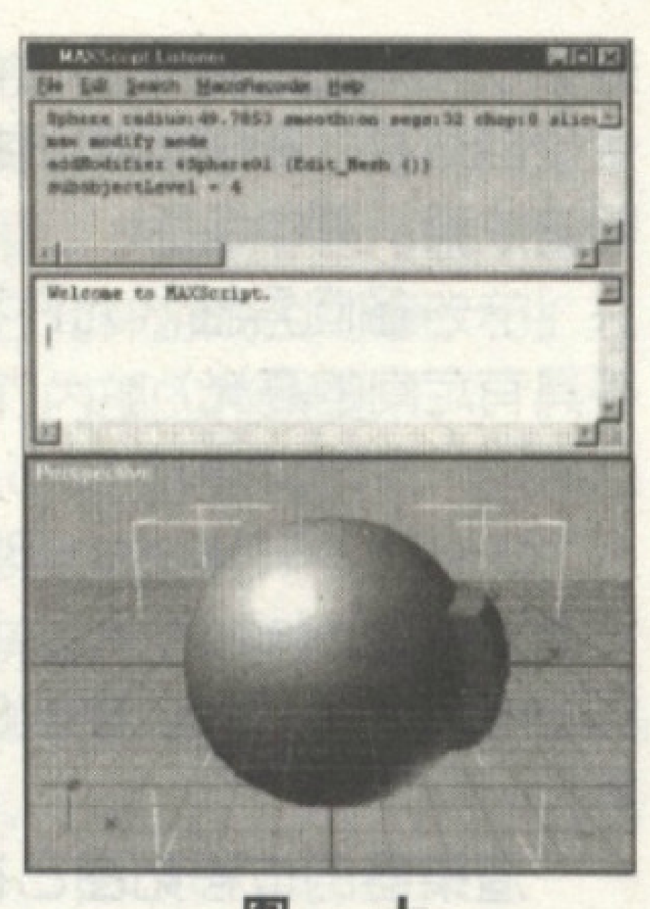


图 七

完全重新设计的渲染器(图八)

3D Studio MAX R3已完全重新设计了渲染器。全新的3D Studio MAX R3渲染器不但保留

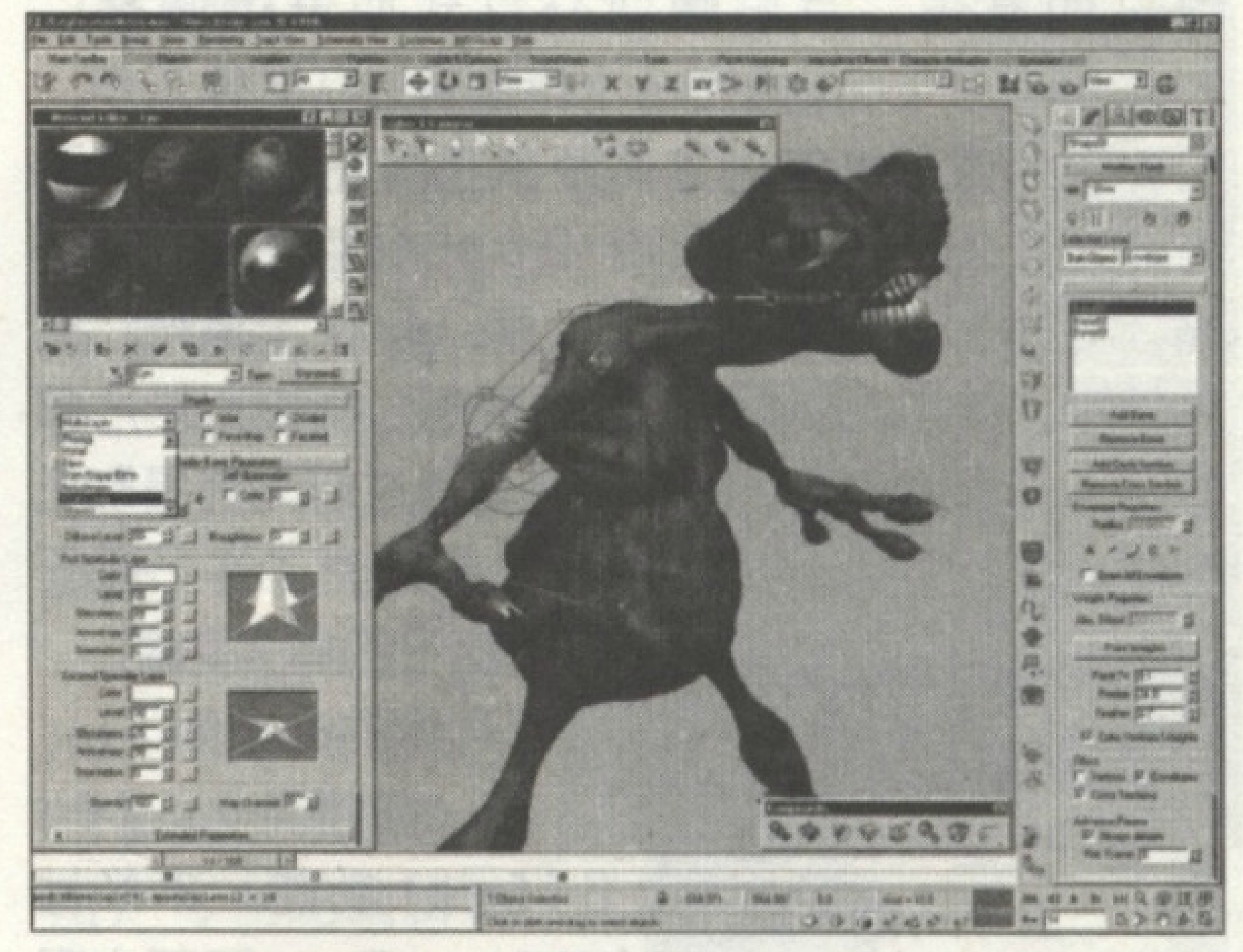


图 八

了过去版本的速度，而且提供了更加优秀的渲染效果，并简化了生成复杂效果图像的过程。新版本已将主要渲染步骤，包括反走样、采样以及明暗和阴影转变为插件。渲染器结构中一个根本的改动是使用了插入式的渲染特性。通过给予艺术家们在任何时间都可选择他们想要的渲染结果的自由度，使得完成一个特写（a particular “look”）的速度得到极大提高。新的方法也简化了用软件开发包（Software Developer's Kit-SDK）开发渲染相关插件的过程。作为主程序的一部分，3D Studio MAX R3有超过一打的渲染组件，它们具有更大的可开发性。使用新的反走样插件，艺术家们仅需单击一下便能将渲染

效果从充满细节栩栩如生，转变成柔软闪烁或是生硬的效果。新的明暗度插件类引入了高质量的明暗效果，其中包括：

——各向异性（允许不锈钢、光滑球或头发等具有定向的高光）；

——Strauss;

——Oren-Nayler-Blinn;

——Shellac;

——复合层（以层次的形式反映镜面高光效果）

渲染器的位移贴图已被高度优化并扩展到了多边形网格体，并允许MAX中的所有几何体都可应用高度逼真和有效的表面位移。

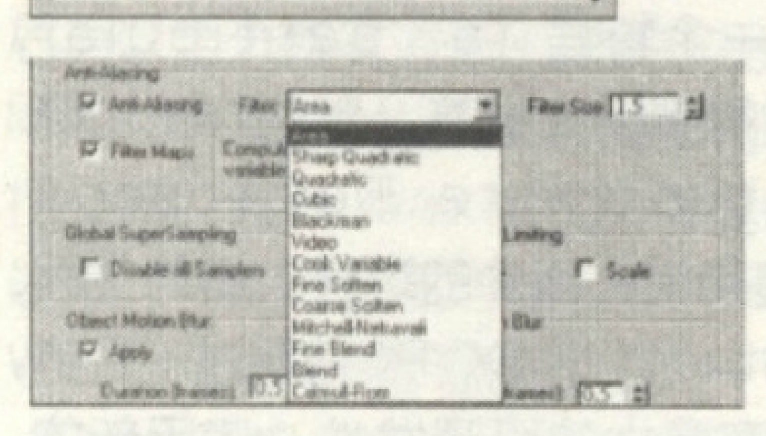
3D Studio MAX R3具有一个快捷的发送特效的新方法，此方法的名字就叫Render Effects。它使得高质量图像的创作更加流线化。有了Render Effects，当一帧图像被渲染完毕后可立即发送，其后便可交互式地进行调整。Render Effects通过一个可编辑的队列来工作，因此艺术家们能实时地调整或重排特殊效果并观看其结果。现在的Render Effects包括闪光、辉光、光环、射线、副光圈、星、条纹、高光、视域深度、亮度/对比度、颜色平衡、模糊和影片颗粒。Render Effects和大气可通过灯光和摄影机方便地进行分配，现在单一对象拥有了许多属于它们自己的增强功能。

具体的改进如下：

1.新增Render Effect功能，不经过Video Post即可实现Render Lens Effect等特效；（**图九**）

2.新的Render引擎提供13种Anti-Aliasing运算方式，强化了质感；（**图十**）

3.新增RAM Player功能，可以将两段动画读入内存实时播放，并提供了分割画面作为对比；



图九、十

4.Material Type新增Standard2材质类型，强化了材质效果；

5.Standard2材质的Shading Type由原本的4种增加到9种，提供强化的金属、塑胶、布料的Shading形式；

6.Standard2材质依Shading Type之不同，贴图栏位也随之增加变化；

7.Standard2材质有五种Super Sample计算方式，提供了更为细致的材质表现；

8.新增砖墙及彩虹渐层贴图形式；

9.改良了的灯光控制参数，使得环境气氛及大气效应具有更好的表现。

几何体建模的一种选择 快速的有机体建模

由于3D Studio MAX广泛使用的多边形、面片、样条和NURBS建模工具的功能显著增强，使得快速有机体建模作为几何体建模的一种选择比以往任何时候都更容易实现。广泛应用的软选择允许艺术家们能容易地影响局部的选择区域，并逐渐使建模的操作和动力学特效分离。任何时候软选择的范围和硬度能被交互地再次访问，以保证正确的建模或动画结果。

MeshSmooth的功能又得以增强。这个3D Studio MAX上流行的多边形细分工具，使得艺术家们能流动地对网格进行控制，通常这是应用在有更高要求的表面上的。加权的顶点和边、在定义的层上的交互操作以及接近于NURBS结果的新的NURMS方法，使得MeshSmooth有一个真实的建模感觉，就跟泥巴捏出来的一样。

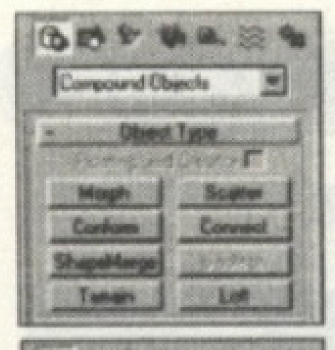
增加了表面工具（Surface Tools）。这是一个新的可编辑的面片对象，加上大量的样条和面片建模的增强特性，使得Bezier面片建模成为一个很不错的角色建模选择。不论在操作性能还是在流水作业能力上，NURBS建模都有了重大的提升，而且使用者能通过有IGES支持的应用程序来调整模型。凭借3D Studio MAX R3对建模的完全和均衡的支持，动画制作者能自由地挑选最适合他们项目的一种建模方法。

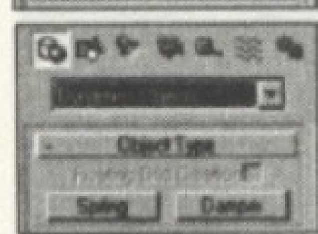
部分具体改进如下：

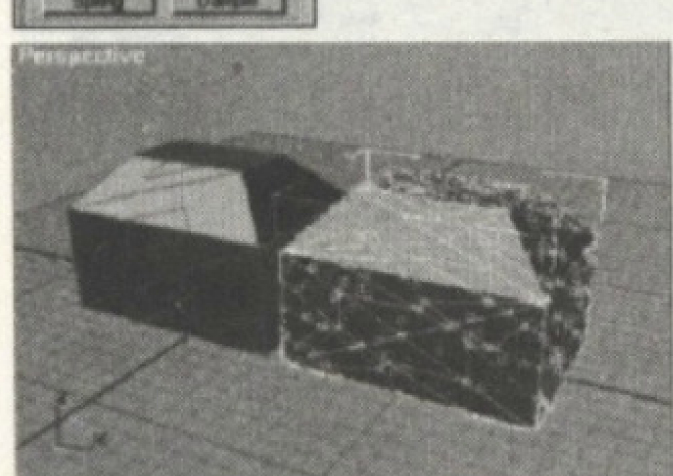
1.整合Loft指令面板及Compound Object指令面板；（**图十一**）

2.新增了Dynamic Object，提供了弹簧及阻尼器对象；（**图十二**）

3.强化了NURBS功能，任何模型均可先转为







图十一、十二、十三

Editable Patch后，再转换成NURBS物体；（图十三）

4.NURBS新增Fillet功能，可在两相交NURBS物体接合处产生平滑的蒙皮效果；

5.提供热键切换NURBS在Smooth+Height Light显示模式下的平滑程度（同MAYA的1、2、3键）；

6.内建Surface Tool，可以用类似Animation Master的方式编辑复杂的曲面模型；

7.改良的Sub-Object模式切换方式，可直接按下Icon切换。

8.功能强化的Edit Mesh及Edit Spline指令，为配合Surface Tool，Edit Spline可以在Spline相交处自动产生Vertex，这个改进真是棒极了！它将极大提高角色建模的效率；

9.新增Pbomb分子炸弹。

核心角色动画和专业游戏开发的加入

3D Studio MAX R3包含了新的核心角色动画工具如皮肤变形、次级动力学运动和Morph变形，这一切将有益于所有的DCC专业人员。不论样条或是骨骼都能被用来使角色变形，并能通过有体积的外壳和具有新的皮肤特性的可着色的分离加权值进行精确的控制。流动（Flex）是一个带有可做色加权值的弹性辅助变形特性，它不但可以支持动力学系统，还提供了制作卡通式的、甚至布料式的软体动态特效的能力。流动（Flex）使得制作活跃的角色运动变得十分容易，它甚至能制作出如风吹过布帘那样的布料效果。Morpher，一个新的程序式的工具，它能有效地管理和加工那些包含了许多加权目标体的动画，这使它成为创建令人信服的面部动画的理想工具。

基于工业上的考虑，Discreet正在制作3D Studio MAX R3新的角色动画工具的工业化SDK。这使得游戏程序员能够快速地将皮肤变形、次级运动和加权变形引入他们的游戏引擎，并高效地使用这些皮肤特效。这种流线型的开发过程最终将产生更逼真、效果更好的游戏开场动画。为了有助于开发者创作网页，SDK中还包含了备受好评的VRML输出器，它允许游戏公司修改和扩充VRML输出器以满足他们内部的特别要求。

新PentiumIII Xeon处理器的发布，使得3D Studio MAX R3能充分利用OpenGL、Direct3D和为SIMD流优化的Heidi驱动程序。Autodesk优化了Heidi驱动程序，如今视窗的交互性能大约增强了30%。

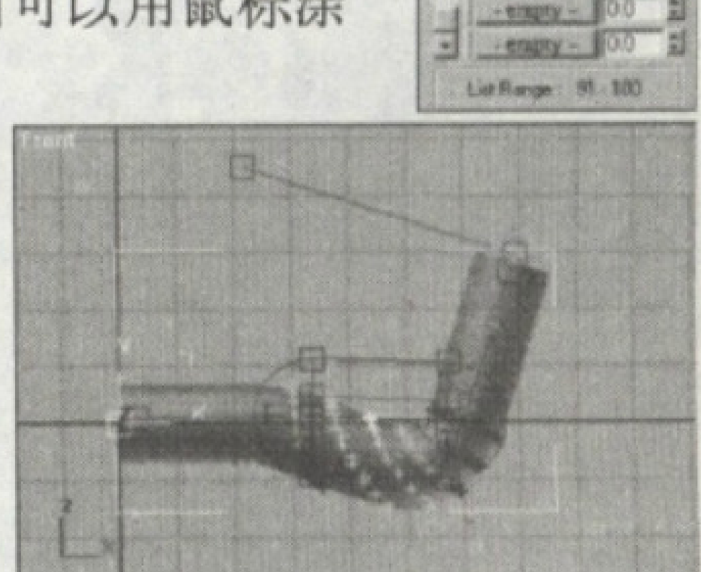
部分改进如下：

1.新增动力学Dynamics Interface指令面板，提供了对分子系统的更多控制；

2.强化的Morpher功能（这难道是内建的Smirk或Morphmagic吗？）提供了多达100个Morph Channel，以方便制作表情动画；（图十四）

3.新增了Skin功能（简易版的Physique），提供骨骼—肌肉变形效果，控制点的范围可以用鼠标涂绘来圈选（图十五，透明模型为新增加的X-Ray显示模式）；

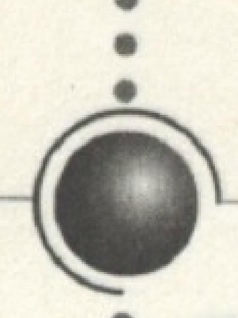
4.Animation Bar下方新增了Key Frame显示栏位，用户可在此编辑动画关键帧。



图十四、十五

价格

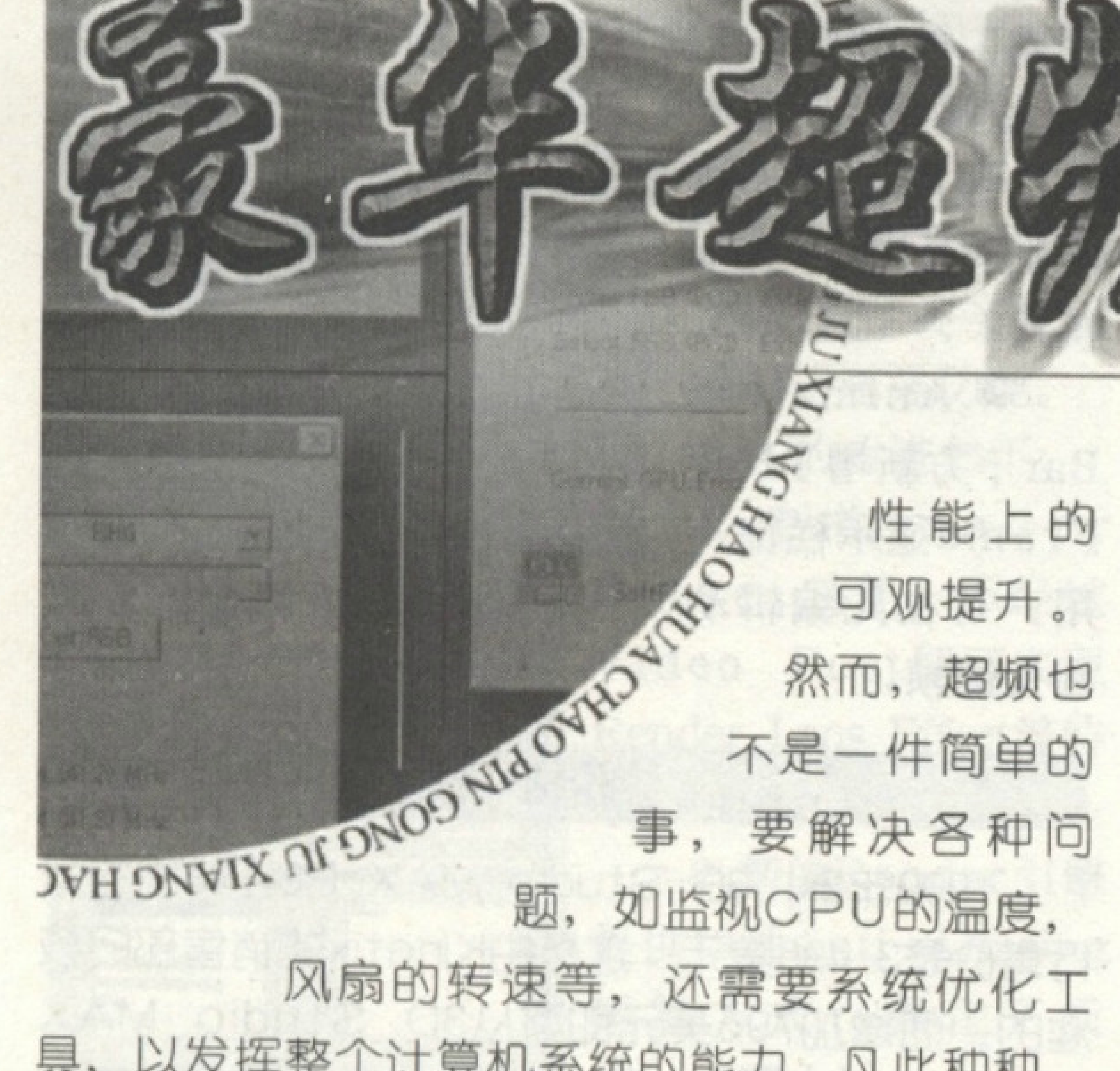
1999年春，3D Studio MAX R3在美国的可行售价是3 495美元，这是由Kinetix的销售部门核准的。而增加795美元即可从3D Studio MAX R2.X升级到3D Studio MAX R3。在美国，直到5月28日购买3D Studio MAX R2.5并在6月4日前进行注册的用户将可免费升级到3D Studio MAX R3。现在大型用户（VIP）的3D Studio MAX R3使用费是每年495美元。这比3D Studio原本的维护计划减少了100美元。VIP是使你的MAX迅速得以升级的最好途径，而且VIP用户总是最先得到升级。



豪华超频工具箱

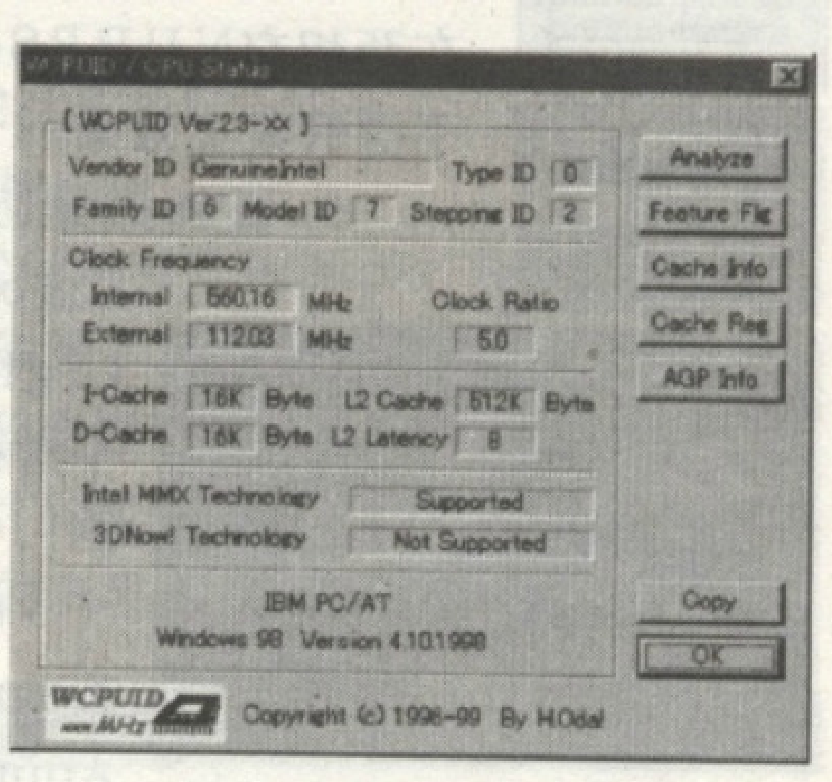
辽宁 Bigliu

计算机中的关键部件CPU原来是按照“摩尔定律”，每隔18个月升级一代，即性能提高一倍而价格不变。而现在，随着Intel，AMD，Cyrix等主要CPU生产公司的激烈竞争，这个定律看来要改变了，CPU的升级速度越来越快。因此，有可能你今天买的CPU，1个月后就会后悔——又落后了！CPU如果按照标定频率使用，寿命完全能够达到3年以上，然而3年后你的计算机或许都该淘汰了。因此为了充分挖掘CPU的潜能，在它的“有生之年”能够吃干榨净它的能力，大家会不约而同地想到两个字：超频。提高CPU的外频和倍频，超额频率使用，就会带来性能上的可观提升。然而，超频也不是一件简单的事，要解决各种问题，如监视CPU的温度，风扇的转速等，还需要系统优化工具，以发挥整个计算机系统的能力。凡此种种，都需要各种工具软件，用来辅助完成这项“神圣”的工作。因此本文向大家介绍几个工具软件，能够辅助你完成超频、监视、优化等工作。我把这些工具命名为“豪华超频工具箱”，下面让我们来看看这些工具都是什么。



一、WCPUID——详细了解CPU信息的有力工具

现在的CPU越来越复杂，单凭报纸和杂志的介绍，还不能使我们了解清楚。特别是现在Remark的CPU如此之多，如果你不幸拥有这样一颗CPU，又如何用它来超频呢？这时，最好的方法是用数据说话。能使我们详细了解CPU信息的，莫过于Wcpuid。它能帮助你了解CPU的类型、主板芯片组的性能，还能让你知道很多原先不熟悉的东西。利用Wcpuid，你可以清楚地了解到CPU的内外时钟频率，Cache情况，AGP信息。另外，也可以了解CPU所支持的技术，如Intel的MMX技术，AMD的3Dnow!技术，PIII的SSE技术。虽然该程序不是超频必须的，但是它对于我们了解CPU和主板的情况还是很有帮助的。



图一 Wcpuid的运行界面

二、SoftFSB——方便的免跳线实时超频工具

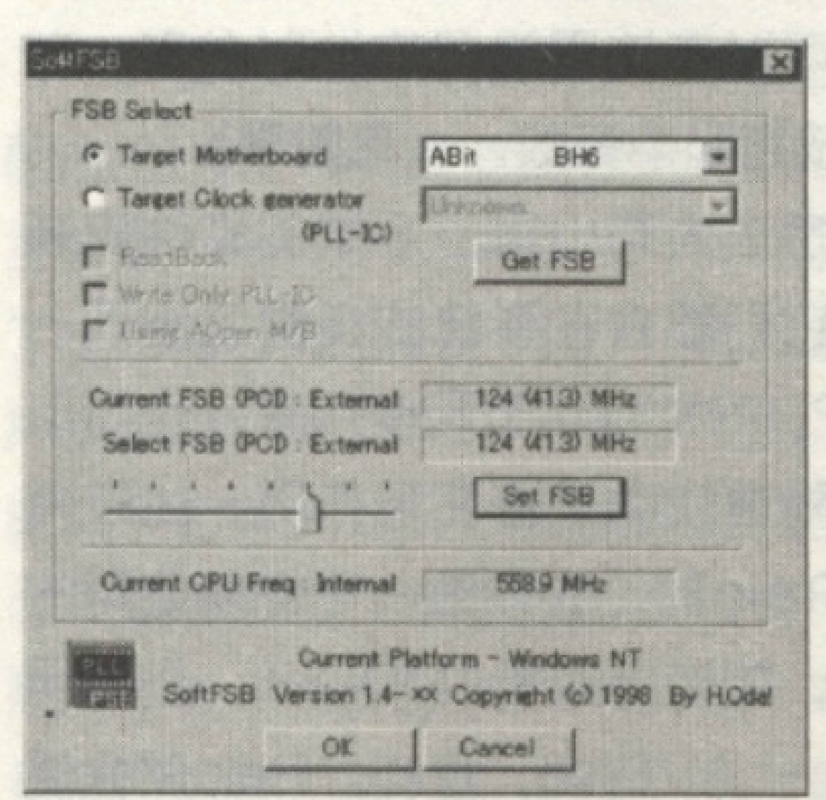
一般情况下，如果我们要超频的话，有两种方法，第一种：主板用跳线方式设定频率，根据不同的跳线设定不同的频率。如果要改变频率的话，就要打开机箱，调整跳线，设定频率；第二种：主板使用免跳线设计，频率是在开机时通过

CMOS设定，这种主板使用虽然方便，但是每改变频率一次，就要开关机一次。为了克服这个缺点，可以使用下面介绍的工具——SoftFSB。

SoftFSB是实时超频工具，它可以在不重新启动计算机的情况下改变计算机的外频，适用于Windows 95/98和WindowsNT 4.0/5.0。如果你在运行程序时感到速度不够，就可以及时使用SoftFSB，把CPU的频率提高，程序运行结束后再降下来。这样既不用担心中断程序运行，又不用担心CPU长时间超频使用而“折寿”，真是奇妙无比。

SoftFSB的最新版本是1.6，能够使用于时钟发生器PLL-C是LC-WORK、LCS、Winbond的主板，只要你的主板使用的是这类的PLL-C，就可以使用它，如华硕P2B系列、梅捷SY-6BA+、升技BH6等。具体的能使用该软件的主板和PLL-C可以参考作者的README.TXT文件。SoftFSB充分利用时钟发生器的变频和调频能力，通过改变PLL-C的时钟频率来调节主板外频，而在CPU的倍频锁定的情况下，只有调节外频才能够超频。

运行SoftFSB时，在“Target Motherboard”中选定你的主板类型，如果你的主板没有在“Target Motherboard”列出时，就可以在“Target Clock Generator”中，选择时钟发生器的型号，再选择“Get FSB”就会出现外频调节的选项。设置好外频，SoftFSB将同时显示PCI BUS的当前频率，如果PLL-IC支持同步/异步时钟频率，还可以设置PCI的同步/异步状态。接着按下[SET FSB]，就能即时产生效果。当然了，调节的时候要看着“CURRENT CPU FREQ”调节，这里会即时显示CPU的运行频率。你能马上看到CPU在这个频率下运行WIN95/98/NT的稳定性，不要调得太高，适可而止，不然的话就失去了使用SoftFSB的意义了。这样超频会大大减少重启WINDOWS的机会，可以随时设定你需要的频率。

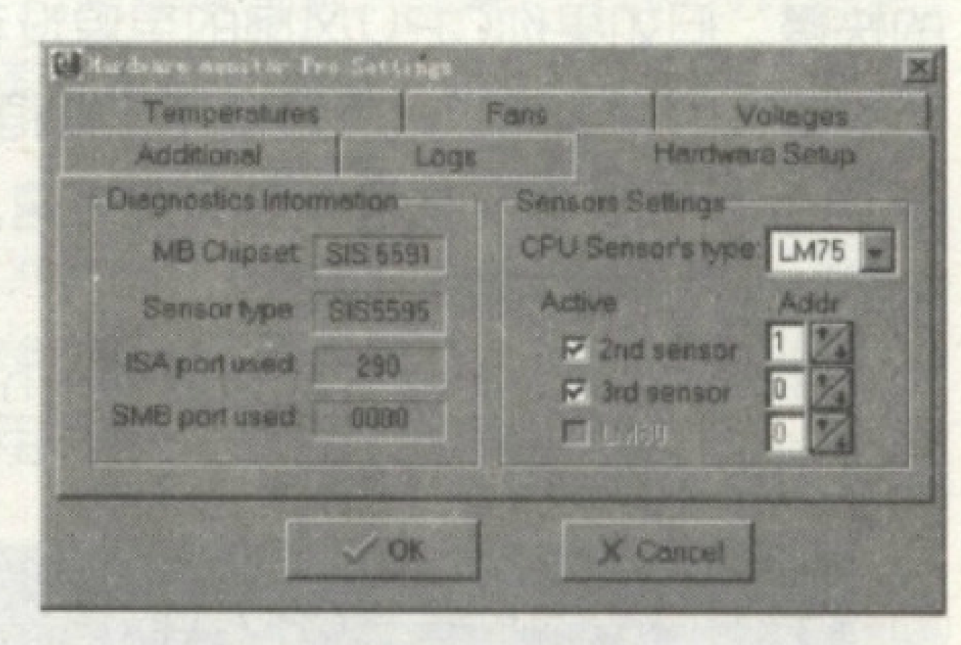


图二 SoftFSB的运行界面

使用SoftFSB超频时，只能在当时有效，一旦你重新启动计算机，就会回到原来没有超频的状态。

三、Hmonitor——监视计算机系统的强力工具

计算机中所用的部件都比较脆弱，如果使用时超温的话，就会把CPU和主板烧坏。为了避免这类事故发生，就要使用各种工具进行检测，如CPU的温度、CPU的内外电压、风扇是否工作正常等等。现在的主板大部分都提供了各种检测的方便条件，如通过主板提供的LM75等温度探头探测温度，一般情况下新型主板的CMOS中都有探测CPU温度一项。然而看温度时要重新启动计算机才能看到，使用很不方便。在这种情况下，能够检测CPU温度、主板提供的各种电压、风扇的转数等的软件应运而生，使我们能够经常检测主板的各种参数，监视主板的运行情况，防止意外，如CPU风扇停止转动而把CPU烧毁事故的发生。这一点对于超频爱好者来说更为重要，相对来说，超频就是在冒险，一招不慎，计算机就会呜呼哎哉。



图三 使用Hmonitor时的设置

Hardware sensors monitor Pro（以下简称Hmonitor）是一个功能强大的硬件监视软件，适用于使用下列温度探头的主板：

National LMxx: LM75, LM78, LM79;

Winbond 83781;

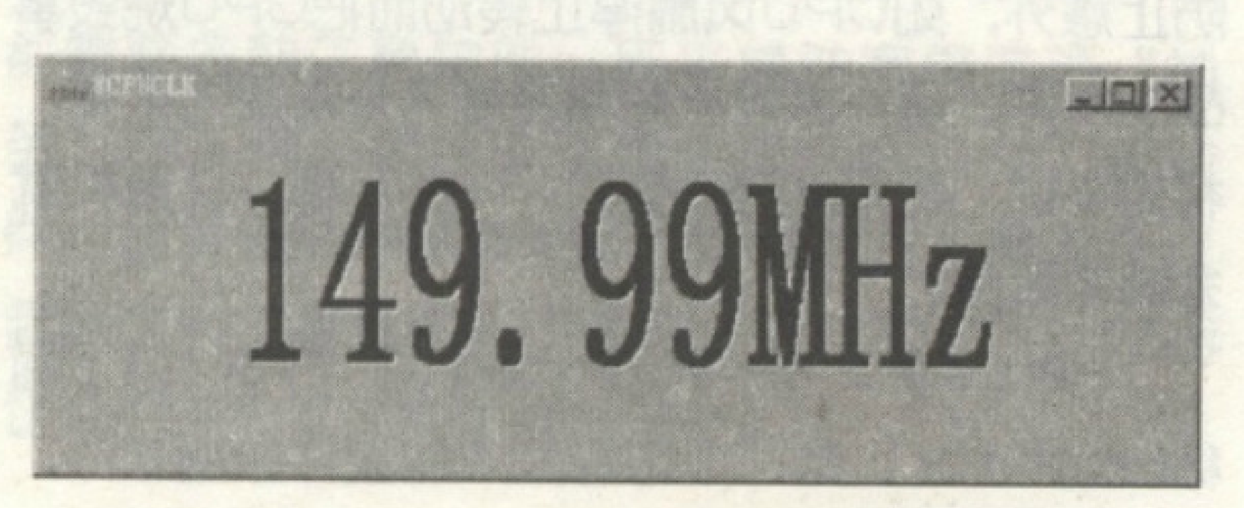
SIS5591/5595。

Hmonitor的使用和其它软件一样，下载后运行SETUP程序安装到系统中，再重新启动计算机，就可以使用了。它可以显示主板和两个CPU的温度，三个风扇的转数，I/O、Vcore1、Vcore2三个电压，前提是主板支持。Hmonitor在计算机每次启动时自动运行，在系统的托盘区显示一个图标。单击这个图标，选择“Setup”就可以进行设置。和其它软件不同的是，Hmonitor的Pro版本能够在“additional”中的“temperature correction”中设置校正的温度，使显示的温度更符合实际。然后，就可以设置CPU和主板的各种电压，一般情况下采用它的默认设置就可以了。你也可以根据主板情况设置报警温度的上下限、内核电压的高低和风扇转速的快慢。但如果你CPU风扇的电源没有接在主板上的CPU FAN插口，而是接在了机箱电源的12V上，Hmonitor就无法检测到风扇转速，当然也就不能检测风扇是否停止转动了。

Hmonitor的下载地址是：http://hmonitor.hypermart.net

四、WCPUCLK——CPU实际频率显示器

这是一个实时显示CPU运行频率的程序，运行后就可以显示出CPU的当前运行频率。和SoftFSB配合的话，可以看到SoftFSB是否起作用，特别是对于Cryix、AMD等以P-PART标注的CPU，更可以看到它的实际运行频率。



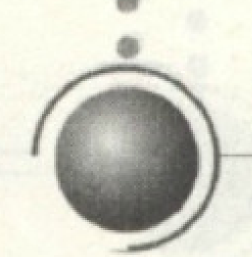
图四 使用WCPUCLK显示的CPU实时频率

五、CPU的软空调——Waterfall Pro、Rain、CPUIdle

CPU是计算机的心脏，绝大部分的计算都要靠它来完成。因此，在CPU忙碌计算的背后，是不可避免的“高烧”，而产生的热量只有尽快发散出去，才不至于使CPU成为一块烫手的山芋。然而，CPU并不总是处在忙碌计算的状态，当你在打字时，CPU基本上处于空闲状态，它在等待接收指令。还有在CD-ROM、软盘驱动器读盘时，CPU也在等待。但在等待时，CPU也要产生和忙碌时一样多的热量。Windows NT在挂起命令中，有一条HLT指令，它可以在CPU空闲时使CPU处于挂起的状态，这样CPU就可以大幅度减少热量的产生，而Windows9X中却没有这一条指令。因此，安装Windows9X操作系统的CPU也就没有办法享受这种待遇了。共享软件的出现弥补了Windows9X在这一方面的不足，它们可以提供HLT指令，使CPU在空闲时也处于挂起的状态，减少热量的发生。一般情况下，使用这类软件可以使CPU的温度降低5℃到10℃，因此称这类软件为CPU的软空调。

CPUIdle是这类CPU软空调的鼻祖，在此软件之后又陆续出现了Waterfall和Rain，它们和Cpuidle一起构成了CPU降温软件的三驾马车。在功能上，也不只限于降温，还增加了优化CPU的功能。如Waterfall 2.1版本就带有CPU优化、CPU使用率显示、CPU降温等功能。这些软件在内存占用上是越来越小，这里有一张表格，是Rain的作者列出的，用于比较三个软件在各个方面的异同，大家可以在使用降温软件时参考，对使用哪一个软件做到心中有数。**（见附表）**

它们的使用方法大同小异，下载的软件安装后就可以使用，它们都会在系统的托盘区出现一个图标，指示CPU的忙碌状态和使用率，也可以从该图标上看到降温软件是否在起作用。比较特殊一点的是使用Rain时，必须跟一个你所使用的CPU类型的开关，如使用的是AMD K6，则使用的方法是：Rain - AMDK6。这样，Rain就会使用为AMD K6而优化的指令方式。



图五 使用Waterfall Pro 2.1时的配置选项

CPU降温软件毕竟不是空调，它只能最大限度地减少热量的产生，而不能使CPU不产生热量。因此，降温不能只靠它，还得靠CPU风扇，特别是在处理比较繁重的任务，如进行3D渲染和着色等等时，CPU降温软件会暂时失去作用，因为这时CPU处在全速运转的状态。由于这类软件都是使用HLT指令，因此只需按照自己的喜好装一个即可。要知道不管你装多少，起作用的只能是一个。

附表：降温软件的功能与效果比较

	Rain	Waterfall	CPUIdle
System Performance	Excellent	Excellent	GOOD
Cooling Performance	Excellent	Very Good	Very Good
Secure Performance	Very Good	Excellent	Fair
Memory Requirement	300k	300k	1.6MB
CPU Monitor	NO	YES	NO

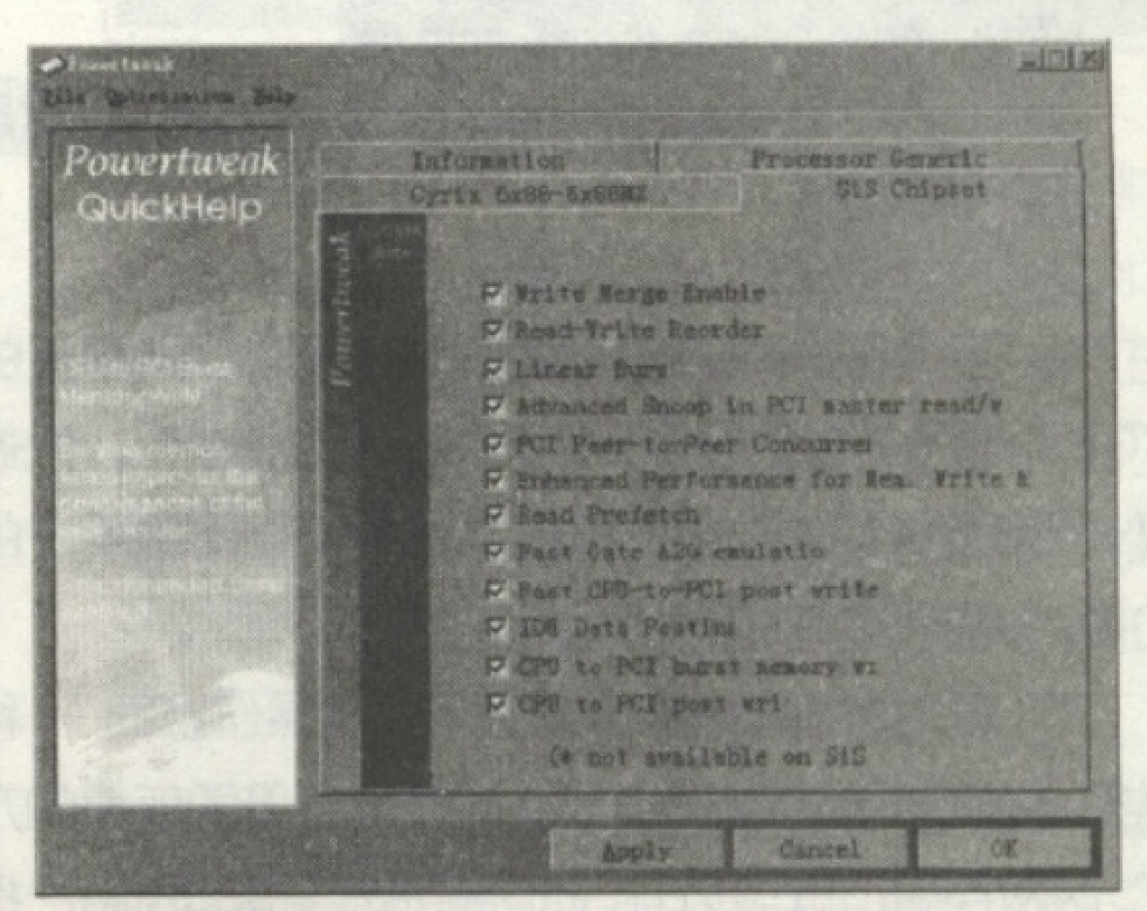
Waterfall Pro 2.1可以从下面的网址得到：ftp://ftp.pchome.net:63/cpuidle/wfp21a.exe

六、Powertweak——使计算机加速运行的润滑剂

计算机的主要部件是CPU和主板，CPU和主板配合的好坏，直接影响着系统的运行速度。目前CPU主要是Intel、AMD和Cyrix，而主板就不计其数了，光有名气的就有十几个，而且主板所上使用的芯片组也有Intel、SiS、VIA等几家。因此，可以说计算机系统中CPU和主板的搭配是相当复杂的，不同的CPU在相同的主板上表现不一样，相同的CPU在不同的主板上的表现也不一样，这个不一样就表现在系统运行速度上的不同。因此，为了争取最大的性能，就需要优化CPU和主板的配合。我们把能够优化系统的工具软件称为计算机润滑剂。

Powertweak是Olivier Gilloire所写的一个著名的优化系统的程序，它也就是原来的ysEnhance II的改进版本。它可以检测计算机所用的主板芯片组和CPU的类型，根据CPU的类型，列出该CPU所支持的特性，如Cyrix的6X86MX支持“线性突发”模式，如果你在使用Powertweak后发现主板支持该模式，就可以设定CPU使用该方式，这样可以充分发挥CPU的功能，提高系统速度。Powertweak在使用时，能够显示当前项目的快速帮助，有助于了解该项目的功能，以便我们做出更好的选择，提高我们对于CPU和主板芯片组的了解。通过更改各个选项，能够密切CPU和芯片组之间的配合，相应提高计算机系统的运行速度。

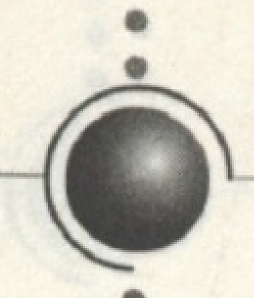
当然了，使用Powertweak并不能使计算机系统有一个突飞猛进的跳跃，如使586计算机变成686计算机，它只能提高系统性能5%到8%。但是对于追求完美的发烧友来说，这5%到8%的提高也很宝贵啊！Powertweak的最新版本1.05可以从http://www.powertweak.com下载。Powertweak是一个共享软件，没有注册以前可以无限制使用30天，到期后如果没有注册，就不



图六 Powertweak显示的系统信息和配置

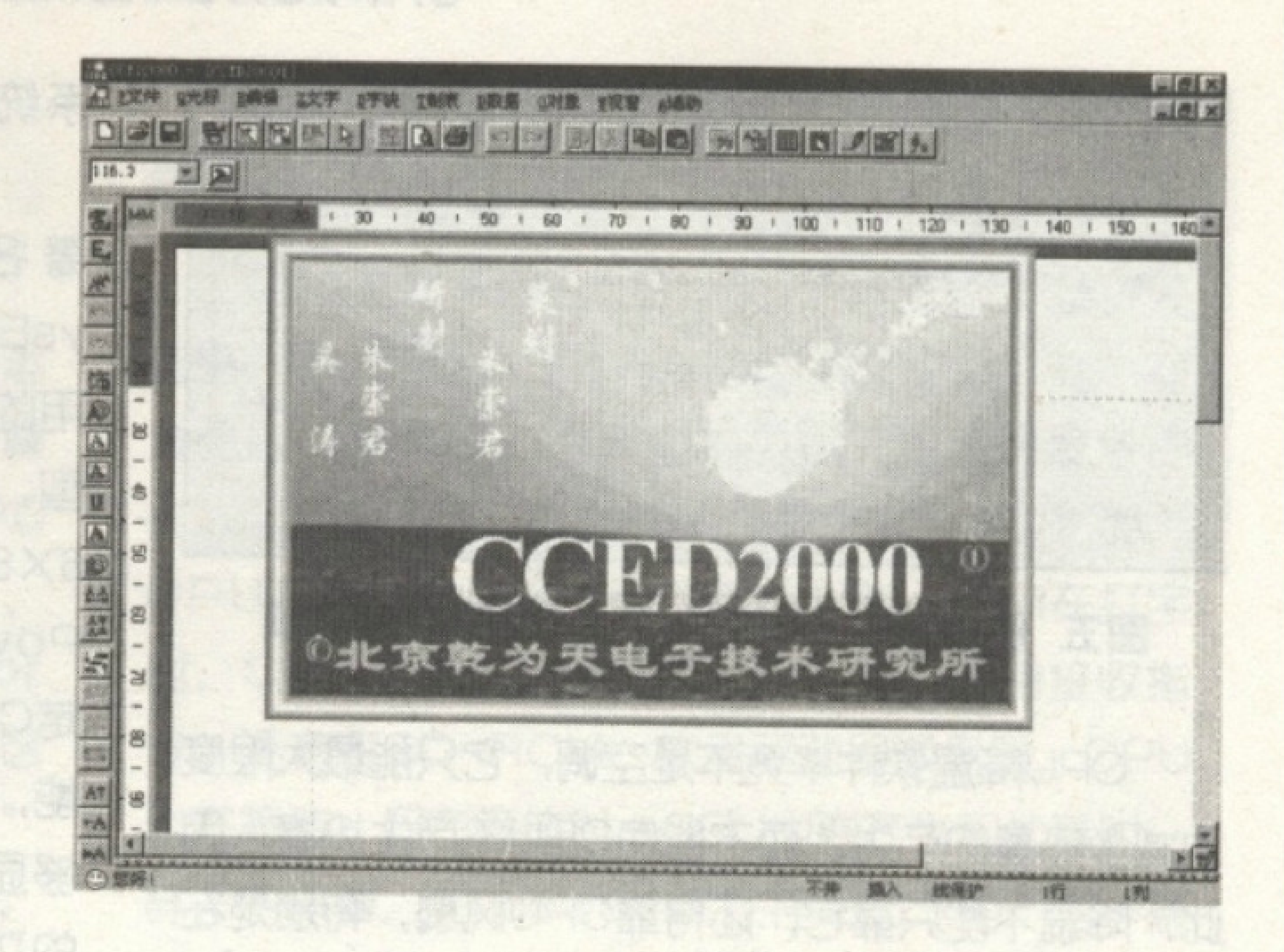
能使用了。如果想长期使用的话，就请注册吧。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第8期\BBX\下。





广东 蔡旋



想想以前学电脑的劲头，真不敢想自己是怎么学会用电脑的。初学者们对电脑真是又爱又怕，我这次给大家带来一些玩具，让它们给Win98解解闷吧。所有"玩具"均可在我的网页找到：http://superr.yeah.net

一、CCED 2000

版本：2000 注册版3号
类型：共享
网址：http://www.cced.com.cn
评价：虽然界面差了一点，但是有很多体贴中国用户的功能
大小：1.2MB

CCED在DOS时代就非常受欢迎，而今天的CCED 2000已经是个Windows 98版本了。凭借其一贯出色的表格处理，再加上许多体贴中国用户的功能，你有什么理由不用它呢？

CCED提供两种不同编辑风格的操作窗口：一种是完全兼容旧CCED版本，另一种是所见即所得的方式。这两种窗口既可分开，亦可组合在一起，为用户提供最大限度的操作便利。

CCED文档中所定义的纸张与打印时所用的纸张可以不同，当定义纸张小于打印纸张时可以平铺或居中打印，当定义纸张大于打印纸张时可用数张打印纸张拼接出一张定义纸张。这样，小至打印名片，大至打印海报、公告等都将得心应手。

CCED在未打开文件之前就能预览到文件的内容，可预览的格式包括文本文件、二进制文件和图像文件；而计算功能已经是自动计算方式了，只要你修改其中一个数据，结果便会立即更新；支持模板，录入常用格式更方便；提供书本打印方式，制作小册子、书本等出版物轻而易举。

咱们中国除了有WPS2000，现在又多了CCED 2000，看Word2000还能强多少，我总觉得老外的软件就是不如国产的用起来顺手。

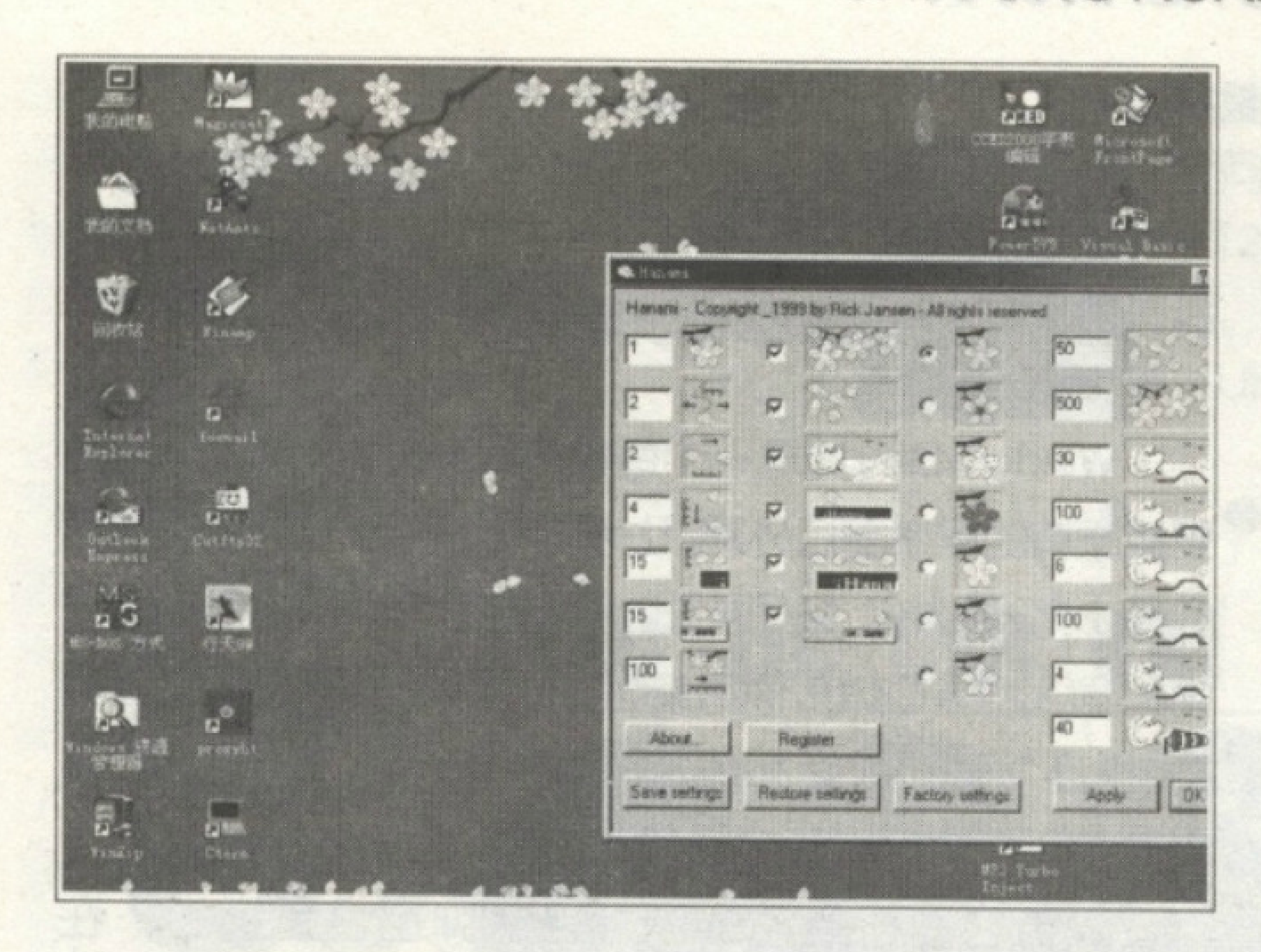
二、樱花祭

版本：1.0
类型：共享
网址：http://www.euronet.nl/~rja/Hanami/
大小：416kB

也许是看日本片和玩日本游戏太多了，不知不觉中也开始喜欢樱花。想不想体验樱花树下的感觉？执行Hanami后，电脑上会伸出一枝樱花，花瓣随风飘落，一种难以言喻的春天情怀在电脑中缭绕不去。

仔细看看后发现，花掉下来时树上的花并不见少，有点不真实的感觉。但过后一想，谁想看一棵光秃秃的树枝呢？落下的樱花还会在桌面上堆积起来，突然一阵大风，花又跟着飞走。时间一长，整个桌面就落满了樱花。

软件还提供了调节功能，如花的数量、花瓣的大



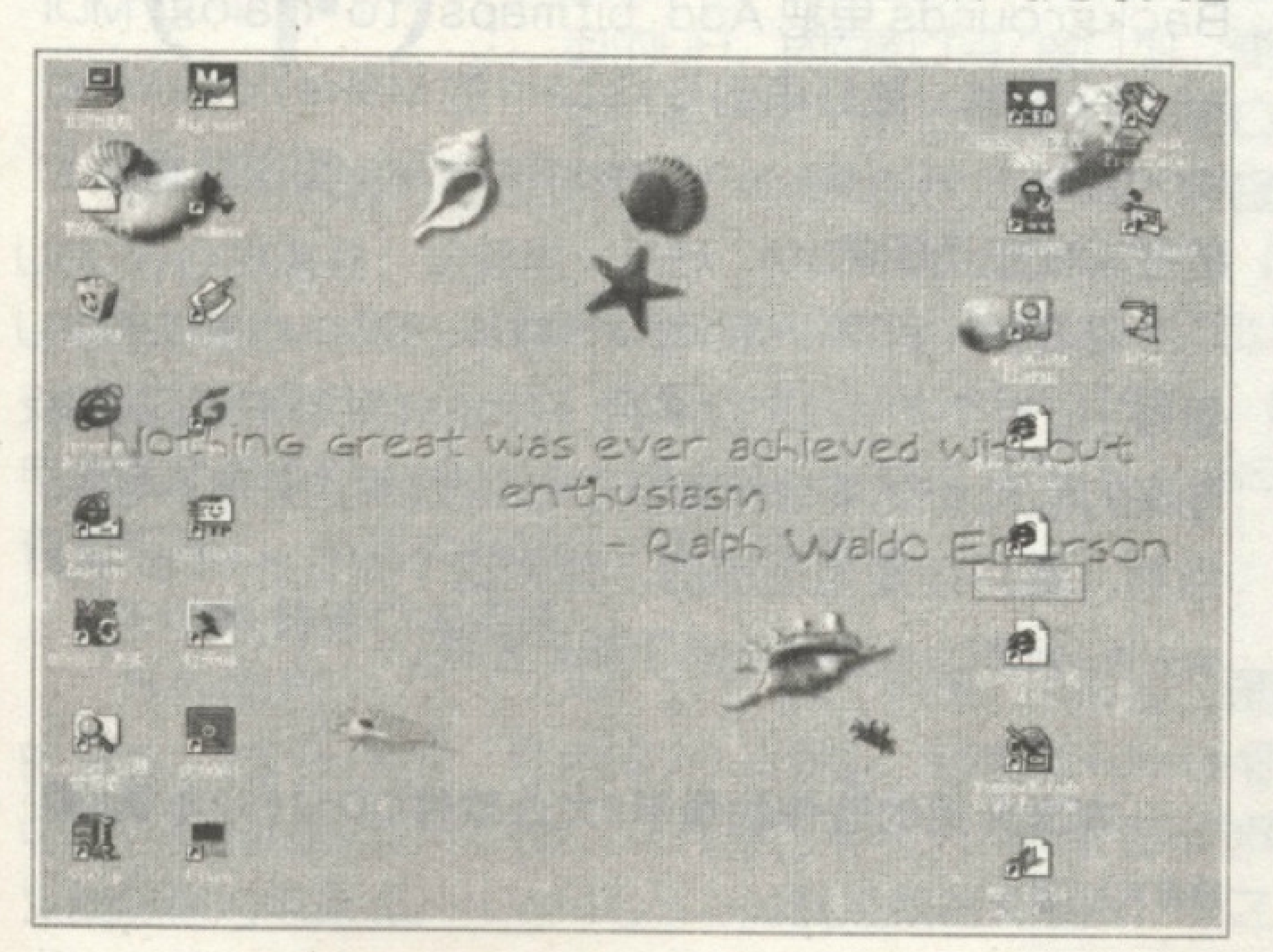
小、花与花之间的距离、风力大小，还有七款不同的樱花可供选择，如果把你在"梦工场"里的"女儿"也放在桌面上，怎么样，气氛一定不错!

三.夏日沙滩

版本：1.1a
类型：共享
网址：http://www.natureboysoftware.com/
大小：2.1MB

夏天又来了，超频的朋友们可要注意了。特别是象我等穷人，买不起空调，只好拿个风扇在旁边吹，只是不见一丝凉意。原以为装上这个动感桌面，CPU就会Cool些，可惜啊——整个沙滩都不见水。

运行软件后，原来绿色的桌面变成一个沙滩，你能看到沙滩上有可爱的贝壳、海星，偶尔还有个小螃蟹在沙滩上爬过，天上飞翔的老鹰也在这里留下了倩影。最棒的是每次启

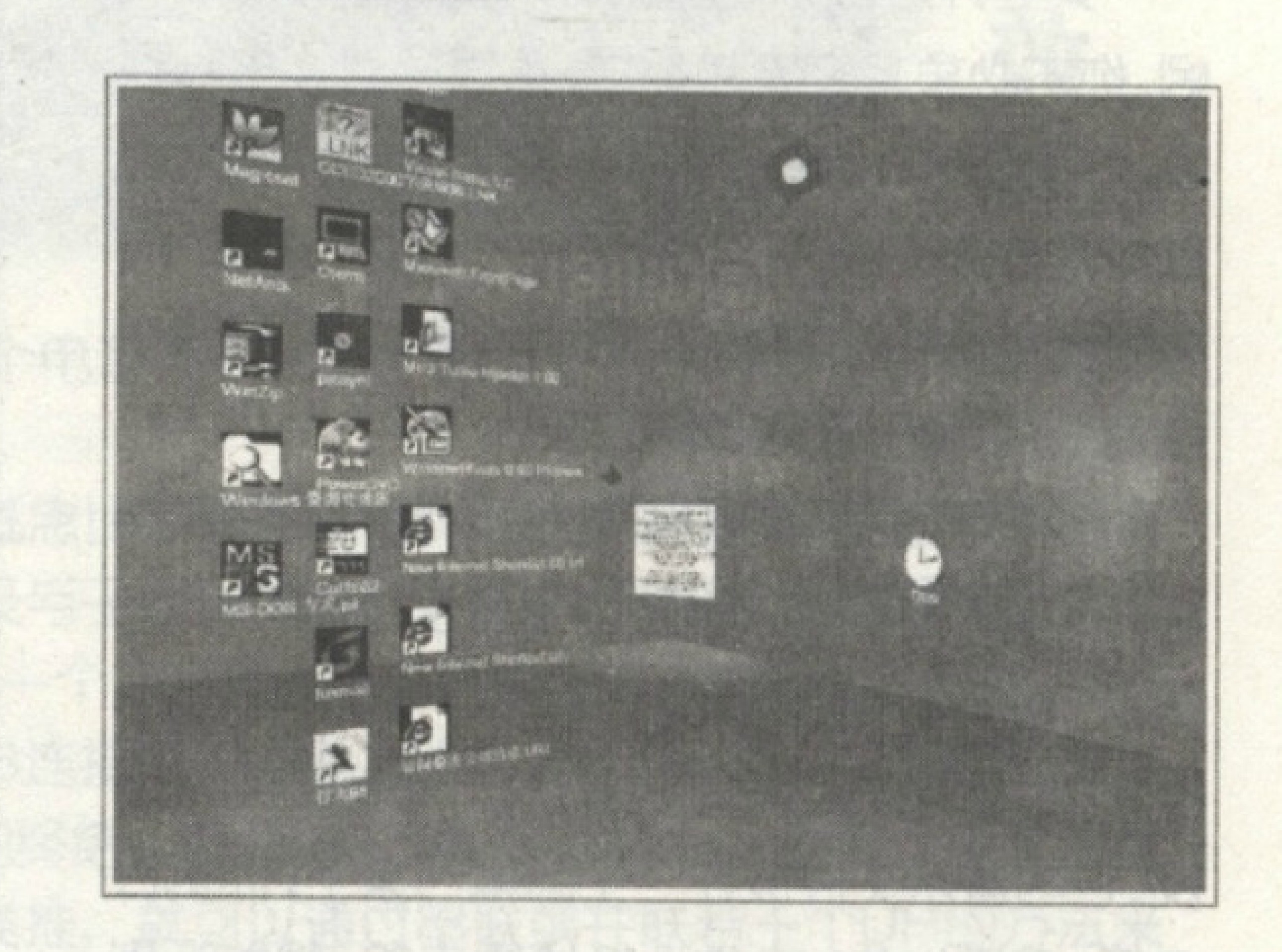


动，沙滩的图案都是不同的。

对着任务栏时间旁边的海星图标单击鼠标右键，进入它的设置面板，找到Quotes这部分，你可以输入喜欢的文字到Your Quotes那里。按下刷新按钮，沙滩上就会划出你的文字，可惜不支持中文。你还可以设定小动物出现的次数高低、多长时间换一次背景等等，不过我发现这个软件CPU的占用率还挺高的。

四、3D Top

版本：1.1
类型：共享
网址：http://www.3dtop.com
大小：70kB



3D游戏玩得多了，有时就想如果把Win98的桌面也弄成3D会是什么样子呢？3D Top正好能把2D的桌面变成立体的，桌上的图标和正在运行的程序都能转动，当你双击它们时，它们会向你飞过来，并打开在你的面前。按住鼠标移动可以前后左右移动，而同时按住鼠标左右键，则是上下移动，这样你就能进入三维空间。

进入3D Top请用好你的鼠标右键，里面的菜单能控制很多东西。你可以多定义几个灯光，然后让它们旋转起来，把整个舞台渲染得五颜六色，再拿你喜欢的图片作为屏风，分隔图标，还可在空气中张贴你喜欢的文字，也可把它当作便条使用。

使用时要注意，拿到3DTop.ZIP文件后，

把里面的文件解压到桌面上，例如WinZip让你选择解压路径时，你应选择最上面的“桌面”。如果不把3DTop放在桌面，就无法显示桌面上的东西了。第一次运行后会生成Icon3d.dat 文件，它是3DTop的设置文件，你如果想每次启动后进入3DTop，得自己把它放入启动组里。和游戏一样，你需要一块好的显示卡，特别是能支持Open GL的。

五.会唱歌的蚯蚓

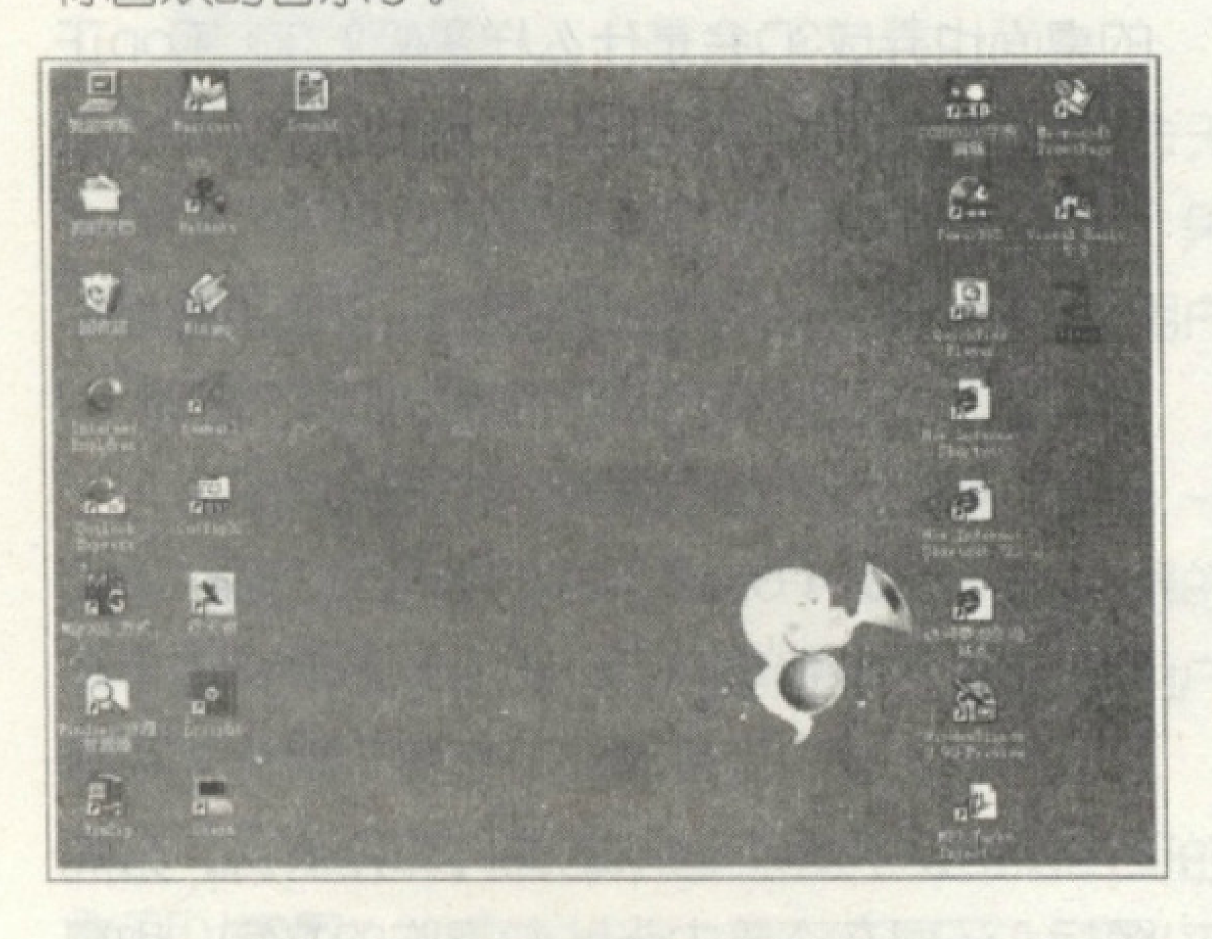
类型：免费

网址：http://www.jjmountain.com

大小：281kB

又是养宠物的时间了，只不过这次养的是蚯蚓。你不必象其它宠物那样，花很多时间去照看它，这个叫Gubbi的小蚯蚓只会用它的大眼睛默默地看着你工作，闷了就让它为你奏一首曲子。如果你用鼠标右键捅它，它会嘻嘻地笑，同时也会说上几句话，谢谢你陪它玩。

双击它在任务栏的图标会出现它的控制面板，你可以选择播放音乐、停止音乐、隐藏Gubbi、显示Gubbi，甚至还有个Email Gubbi to a Friend，让你把可爱的小家伙Email给你的好朋友。它的音乐文件放在一个隐藏目录下，你执行它后，可用你的MID文件换掉原来的，就能听到你喜欢的音乐了。



六、WindowBlinds

版本：0.90

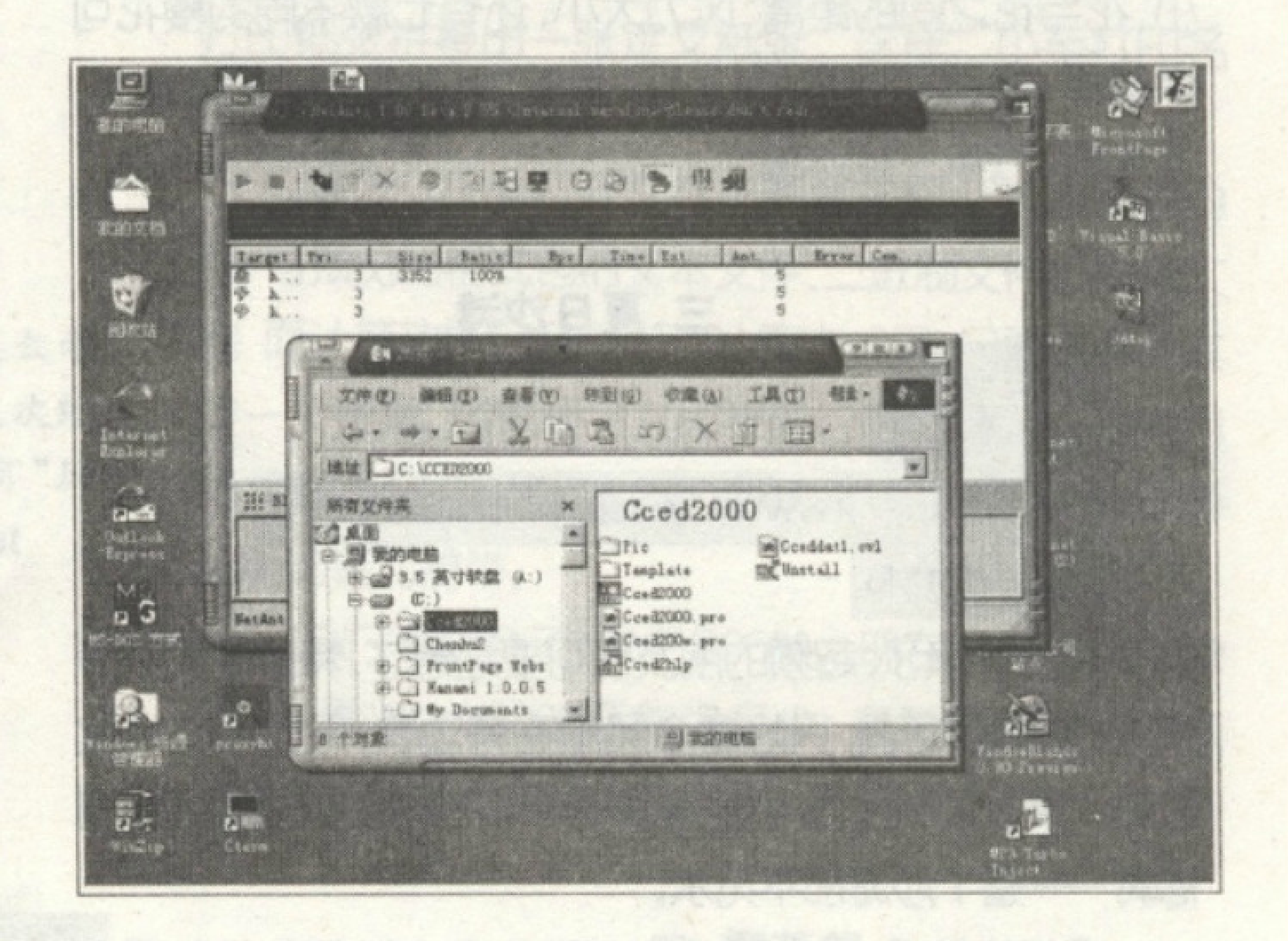
类型：共享

网址：http://www.stardock.com

大小：938kB

WindowBlinds是一个替换Win98界面的工具，它能更换原有的程序窗口外观，让你的Win98更好看。除了原有的最小化、最大化、关闭按钮，还多出了个锁住窗口在最前面和窗口上卷的按钮，而且桌面上的图标文字也能变成透明的，就连“开始”按钮和任务栏都焕然一新，Win98想不漂亮都难。

双击它在任务栏的图标便会弹出设置窗口，在



Personality部分有好几种外观，你可选择喜欢的样式。我在使用中发现对话框的字看不清，必须到Backgrounds里把Add bitmaps to dialog/MDI backg取消，最好再到System的Make desktop icon text background transparent那里把桌面上的图标变成透明的。

在开始—程序—WindowBlinds—Documentation菜单下，有个The UIS2 File Format菜单讲述自定义图案的格式，你如果想创建自己风格的图案也并非不可能。当然，最好还是用现成的，请到这个网址http://www.windowblinds.net下载新图案。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第8期BBX\下。

迎接USB外设新时代（下）

YING JIE USB WAI SHE XIN SHI DAI

USB

北京 赵效民

2.USB 的连接结构

有人也许会问，即使是最新的南桥芯片也只能最多支持5个USB接口，那么127个USB外设又将怎么连接呢？如果你仔细看过前文的话，应该注意到有一种特殊的USB外设——USB集线器（UH），它通过采用不同能力的USB管理芯片，可以再外接1到7个USB设备，其作用如同电源插座不够时接入一个电源插板一样，相当于一个中继站，是实现多个USB外设连接的关键。

如果你对计算机中目录的概念比较熟悉的话，那么就不难理解USB的连接结构，它也采用了类似于根目录与子目录的设计。如果把USB根集线器看作是根目录的话，那外接的UH就是一个子目录，接在它上面的除了UH之外的USB设备就相当于一个文件（在USB连接框架中称之为节点<Node>，该设备也叫节点设备），代表这一连接路径的终结。若在UH上再接一个UH，则等于在子目录下又建立了一个子目录，依此类推，就可以通过串联或并联若干个UH的方法来达到连接127个USB设备的目的。需要指出的是，根集线器并不关心也不知道UH的存在而只注意最终的节点设备，也就是说UH不占用USB地址，因此接驳多少个也不会减少127个节点设备的总数。在USB技术规格书中，规定了两种典型的UH，即4接口与7接口型，使用它们最多可外接4个或7个USB设备，不过一些厂商还生产出了双接口和5接口的UH以满足不同用户的需要。

UH分为有源和无源式两种，前者有独立的电源，能提供标准的500mA电流，可以满足大部分低功率USB外设的需要，如键盘、鼠标、Modem、游戏摇杆等（USB Zip等高功率外设需要单独供电）。无源UH则使用上一级的UH通过USB连线供电（有源UH也可以），但此时所能提供的电流强度只有100mA，支持的硬件很有限。另外，有源UH都支持USB电源管理，即某个USB外设若在3秒钟内没有动作则自动将电流强度降低到≤500μA（USB 1.0）或≤100mA（USB 1.1），使其进入休眠状态（Suspend）直到有动作为止，从而大幅降低了电力的消耗。

3.USB 的接口与连线

与传统的PS/2、COM、LPT接口不同，USB接口显得非常简单。在USB电缆内部只有4根不同颜色的导线，它们分别是：红色的VBus导线、绿色的+Data导线、白色的-Data导线与黑色的GND导线。其中，VBus就是俗称的火线，工作电压为+5V，最高电流为500mA。GND就是俗称的地线，电压为0V，它与火线总称为电源线。+Data与-Data就是数据传输线。与之对应的，在USB接口中也只有4个金属触点。

USB接口由于功能的不同又分为两种，一种是被称为A型的矩形接口，一种是被称为B型的方形缺角接口，采用它们的接头也因此分为A型和B型。A型接口又叫下行接口，是从UH集线器向外发散的接口，用于与USB外设连接，包括下一级的UH。B型接口又叫上行接口，是从USB外设输出的接口，用于与上一级UH连接。因此，UH与其它USB设备之间的连线，一端是A型接头，而另一端则是B型接头（此类连线称为A－B连线）。比如一个4接口的UH，你可以找到4个A型接口，但B型接口只有一个，而且所有不带UH功能的USB外设都只有一个B型接口，因此大家在为自己的USB外设额外购买连线时，要注意A-A型与A-B型连线的区别。

4.USB的数据传输模式与传输界面

为了减少数据在传输过程中的总体错误率，USB与Ultra ATA一样，也具有CRC数据校验功能。但由于USB外设的种类不尽相同，因此在技术上还规定了4种数据传输模式，分别为：

同步传输（Isochronous）：主要用于即时传送容量较大但对准确性要求不高的数据，一般是音频与视频数据。对于这类数据，为了保证画面与声音的连续性，必须是即时传送，但一定限度内的误差并不影响正常使用。

间断传输（Interrupt）：主要用于即时传送容量小但对准确性要求极高的数据，这些数据一般由键盘、鼠标、游戏摇杆等HID装置产生。由于它们在计算机的操作中都是即时的，所以不能有延误，而且数据也不能发生偏差，否则你的操作将变得一团糟，比如本来按的是A键，显示结果却是B，我想这是谁也不愿意看到的。

控制传输（Control）：由于USB在连接上的复杂性，所以必须使用一个总体的控制信号加以管理与协调，这就是USB的控制数据，它属于整个USB系统的内部数据。控制数据对时效性没有严格的规定，但为了能让目标设备能作出正确的反应，必须保证数据的准确性。所以Control是一种非即时、小容量、高准确性的数据传输模式。

大批量传输（Bulk）：USB打印机、USB扫描仪等设备在使用中，并不要求数据的即时连续地传送，但它们所需要的或所传送的数据量较大，而且对准确性的要求也极高。因此，要有一种非即时、大容量、高准确性的数据模式与之配合，这就是Bulk模式。

总体上讲，Isochronous与Interrupt属于周期性数据传输模式（Perindc），而Control与Bulk则属于非周期性数据传输模式（NonPerindc），也正因为两者的这一点不同而造成了USB数据传输界面的不同。

以USB打印机为例，在工作时，首先是由应用软件发出打印请求，然后将请求交给打印机的驱动程序，该驱动程序处理完后产生新的请求送往操作系统提供的UHC驱动程序（UHCD，USB Host Controller Driver），由UHCD具体指挥南桥芯片或USB控制芯片与打印机进行联系。从中可以看出，UHCD到USB控制芯片之间的数据传输是一个关键，因为这是软件与硬件之间的沟通，而它们之间采取什么样的数据传输界面的问题也就随之产生。

Intel主推通用主控制界面（UHCI，Universal Host Controller Interface），在一个以1ms为单位的传输周期里（Frame），将按Isochronous、Interrupt、Control与Bulk的顺序依次传送数据。微软、康柏等公司则主推开放式主控制界面（OHCI，Open Host Controller Interface），在每个周期里都留出固定的传输带宽用于非周期性传输模式，周期性传输模式在当前周期内没有传完的数据则到下一个周期接着传送，如果传完后仍有剩余带宽则将其用于非周期性传输模式，至于具体的4种模式如何排序，OHCI并没有硬性规定。下面就是两者的简要示意图：

UHCI界面在一个传输周期内的数据传输过程：

Isochronous模式

Interrupt模式

Control模式

Bulk模式

OHCI界面在一个传输周期内的数据传输过程：

NonPerindc模式

Perindc模式

NonPerindc模式

其实，不同的传输界面对USB外设最终的使用根本没有影响，因为它只涉及到操作系统的驱动程序与USB控制电路的设计，只要它们匹配就没问题。不过有些BIOS在USB外设支持开机的功能方面则对传输界面有不同的要求，如Phoenix在最新的BIOS中已支持USB Zip与USB LS-120磁盘开机，但它目前只支持UHCI界面，日后才会进

一步支持OHCI。但我想使用它的主板厂商肯定会注意到这一点，所以我们也就不用操心了。另外，虽然微软支持OHCI，但它也为Intel、VIA所出品的支持UHCI的芯片组提供了驱动程序。表1中就是目前主要的主板控制芯片组厂商所支持的传输界面：

表1：

主板控制芯片组厂商	产品支持的传输界面
Intel	UHCI
威盛（VIA）	UHCI
矽统（SiS）	OHCI
扬智（ALi）	OHCI

至于那些专门生产USB控制芯片的厂商，则都是支持OHCI的。事实上，OHCI与UHCI之间并没有绝对的优劣之分，前者在某些情况下可能会比UHCI速度更快，如在大量使用非周期数据传输模式的外设时，但UHCI则胜在比较平衡，传输性能相对来说不会产生较大的波动，大家可根据自己的喜好进行选择。

5.USB 外设的缺点

凡事都有利弊，USB也不例外。目前，USB外设有三个主要的缺点让人不太满意。

第一个缺点就是价格，前文已经提到在USB外设里都会有一个USB控制、连接芯片，它与老式的芯片相比价格要高不少，所以USB外设一般都要比同一型号的传统外设贵一些，价格越低的产品，这种差距越明显，但随着产品的价格升高，这种差距也就越来越小，毕竟主要是芯片的价格差。而且，我们也应该看到，传统外设之所以平价，是因为经过多年的发展已相当成熟并有众多的生产厂商相互竞争，反观USB外设还是处在发展阶段。因此，随着销售量与加入的厂商的不断增多，USB外设的价格下降到目前传统外设的水平将是必然的。

USB外设的第二个缺点就是操作系统的限制。除了Windows 95 OSR 2之外都不能通过升级来支持USB，即使是ALi或其它专用USB控制芯片所提供的驱动程序也仅适用于Windows 95，Windows 3.x与DOS就更不用说了。这无疑将使USB产品丧失一批使用老操作系统的用户，但我想这肯定是短暂的，现在还有多少人在使用纯DOS或Windows 3.x环境呢?

USB的第三个缺点是USB外设的性能随USB外设数量的增加而下降，这主要体现在两个方面。首先，由于UH对下层设备的数据传输有一定的阻碍，因此当连接的设备较多而必须大量使用UH时，即使不同时使用，最底层USB外设的性能也会大幅下降。其次，USB的总传输带宽为12Mbps，在USB外设同时工作时，多一个设备就会少一份带宽，设备越多，每个设备所获得的带宽也就越窄了，当这个带宽小于该设备的数据传输率时，设备性能自然会下降。而且，虽然单一USB设备的CPU占用率不高，但若许多设备同时工作的话，由于都是通过UHC来管理，所以CPU的占用率也将必然提升。因此，当多个大数据量的USB外设（如USB Zip、USB扫描仪、USB音箱等）同时工作时，它们各自的性能都会降低并增加CPU的占用率，进而影响到系统的总体运行效率。

为什么USB理论上可以连接127个，但实际测试中最大的连接数只保持在111个的原因就是这两个，毕竟保证系统性能是首要的。不过，这个缺点在私人用户的日常操作中只能偶尔碰到。一来没有那么多USB设备（最多接两层UH），二来很少有多个USB设备一起工作的时候，所以大多数用户无须为此担心。

6. 未来的 USB

就在本人筹划本文时，来自互联网上的最新消息指出，已有7家公司开始研制下一代USB接口技术，这7家公司是康柏、Intel、微软、日本电气、惠普（HP）、Lucent和菲利浦（PHILIPS）。新的技术规格暂命名为USB 2.0，在这个最新的版本中，单一USB设备的数据传输率为120Mbps（15MB/s），而最高的传输率将达到240Mbps（30MB/s），与现在有的Ultra ATA-33硬盘接口速度相差无几。目前该计划正在顺利进行中，预计到2000年下半年就会正式出台。届时，高速USB外设将成为可能，同时也必将出现更多种类的USB外设，从而使其在外设接口领域中的地位变得更加稳固。

四、使用USB外设的注意事项

USB既然是一种新的技术，那么它在使用上也必然有一定的要求。通过前文介绍，你就能知道使用USB外设的前提是支持USB的南桥芯片和操作系统，这一点已在上文详细介绍了。

接下来，我们还要注意BIOS是否支持USB，

如果不支持但能升级的话，就下载新版本的BIOS进行升级。如果你的BIOS支持USB，则要将USB的功能设为有效（Enable）。另外，有些主板上的BIOS还针对USB有一些专用的设置，如是否释放USB所占用的IRQ、是否直接指定USB使用的IRQ、是否让USB的基本输入设备（键盘、鼠标）在开机时模拟老式的输入设备等等，由于每种BIOS的表示方法不尽相同，所以大家还是根据自己主板的说明书进行设置。

如果主板所用的南桥芯片不支持USB或老BIOS无法升级的话，那么集成USB控制芯片的USB控制插卡（PCI界面）就是你唯一的选择。但要想在已支持USB的主板上使用该插卡，也要注意将BIOS中的USB功能Enable。

最后一点需要提醒大家的是，UHC要占用一个IRQ，但不管有多少USB外设都只使用这一个IRQ。在默认的情况它会占用主板上第4支PCI插槽（靠近CPU的为第1支）所使用的IRQ，因此最好不要使用第4支PCI插槽，要用也最好是不需要IRQ的插卡，如PCI显示卡等。若不得不使用的话，而BIOS中又有释放USB占用的IRQ的选项则要先使这一选项有效才能使用这个插槽。

如果你仍不能确定自己的系统现在是否全面支持USB，可以到USB的官方网站下载一个由Intel编写的USB检测软件USBReady，它将从系统软件支持、系统硬件支持和USB驱动程序支持等3个方面检查你的系统是否符合USB的使用标准，只要有一项通不过就表明你的系统无法使用USB外设。怎么样，有兴趣吗？那就赶快下载一个试试吧。

五、迎接USB外设时代的到来

在本文的最后，想谈谈个人对USB外设的看法。总的来说，我对它是充满希望的，我们现在应该为它做好充分的准备。

1.老用户的选择

对于已经拥有打印机、扫描仪、Modem等外设的用户，我认为完全可以留守阵地，等待下一次的升级，但若你真想使用USB，那可以去买一些转接件。现在已经推出的，对私人用户较为有用的转接件主要有3种：COM-USB（一端是9针串口，一端是USB接口）和LPT-USB（一端是36或25孔并口，一端是USB接口）、Game Port-USB（一端是15孔游戏杆接口，一端是USB接口）。由于这些转接件已在旧接口处内置了USB芯片，所以使用它们可以得到全部的USB功能与优点（需要安装专用的驱动程序）。对于没有USB接口的老笔记本电脑，若想使用USB外设也可以给它配一个PCMCIA-USB插卡（一端是Type II型的PCMCIA卡，一端是USB接口）。另外，我想大家也可以考虑买一条USB-USB连接线代替老式的串口线或并口线来进行两台电脑的直接电缆连接，唯一的条件就是两台电脑都要有USB接口，它将大大提高两机数据交换的速度。但是，这些配件的价格一般也较贵（连线转接件大约为200～500多元，PCMCIA-USB插卡则要上千元），就看你觉得值不值了。

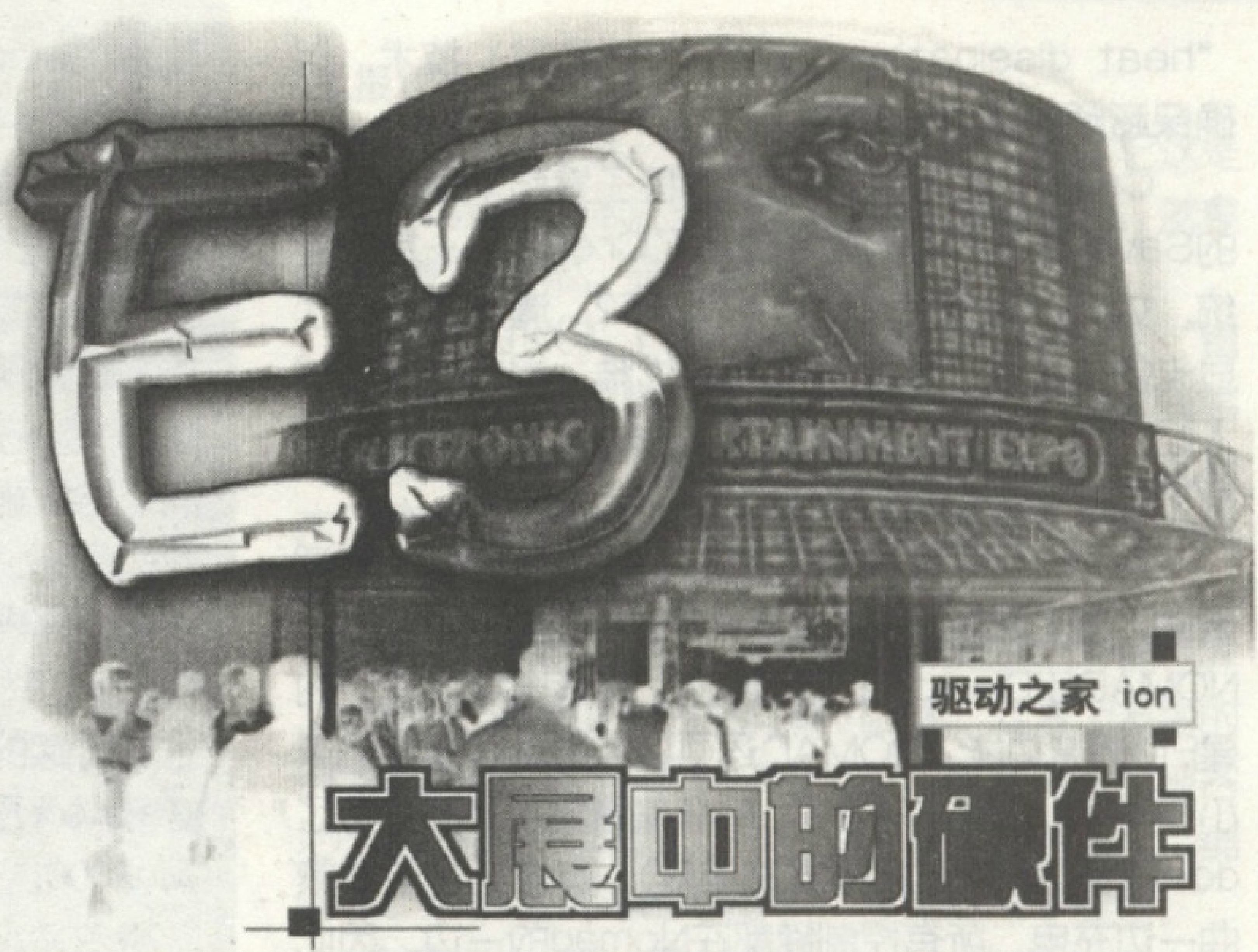
2.新用户的选择

对于准备进行外设升级或刚进入PC世界的朋友，如果条件允许，我建议考虑USB外设。因为除了接驳方便的主要优点之外，USB外设在其它方面也具有明显的优势。以USB Zip驱动器为例，在传输速率、寻址时间和CPU占用率方面都远好于并口Zip，而电脑与USB-Modem之间的DTE最高连接速率更是传统串口Modem的8倍，并且在连接速度上也普遍显得更平稳。同样的，USB打印机与USB扫描仪的工作速度也肯定要快于采用并口的产品。不过，在购买时最好选择符合USB 1.1标准的产品。

但是，当你一次性购买的USB外设数量多于主板所提供的USB接口时，就涉及到扩展的问题，购买单独的UH是一个解决办法。另外，为了做到一举两得，许多厂商都将UH整合或外挂于一些外设产品中，比如显示器。由于显示器自己带有电源，所以也能为附加的UH提供充足的电力，如果你正好也想升级（购买）显示器的话，最好就选择这样的产品，诚洲（ADI）、菲利浦、EIZO、松下（Panasonic）、优派（ViewSonic）等公司都有这类产品，相信今后会有更多的公司推出这类显示器。

好啦，有关USB的话题今天就先谈到这里，你现在考虑清楚了吗？我相信USB外设迟早会出现在你我的身边，这一切只是时间的问题，但关键在于你要做好准备，我想这才是最重要的，也是本文最后所要强调的。

时间过得真快，晴朗明媚的北加州又将进入闷热的夏季，不过这两天加州的游客却比往常更多了，吸引他们的并不是加州美丽的沙滩，而是一年一度的游戏盛会E3大展。尽管E3展示的是游戏而不是硬件，但我们还是踏上了前往加州洛杉矶的旅程。由于时间上的冲突，我们错过了第一天的展览，仅有的两天时间排得满满的。

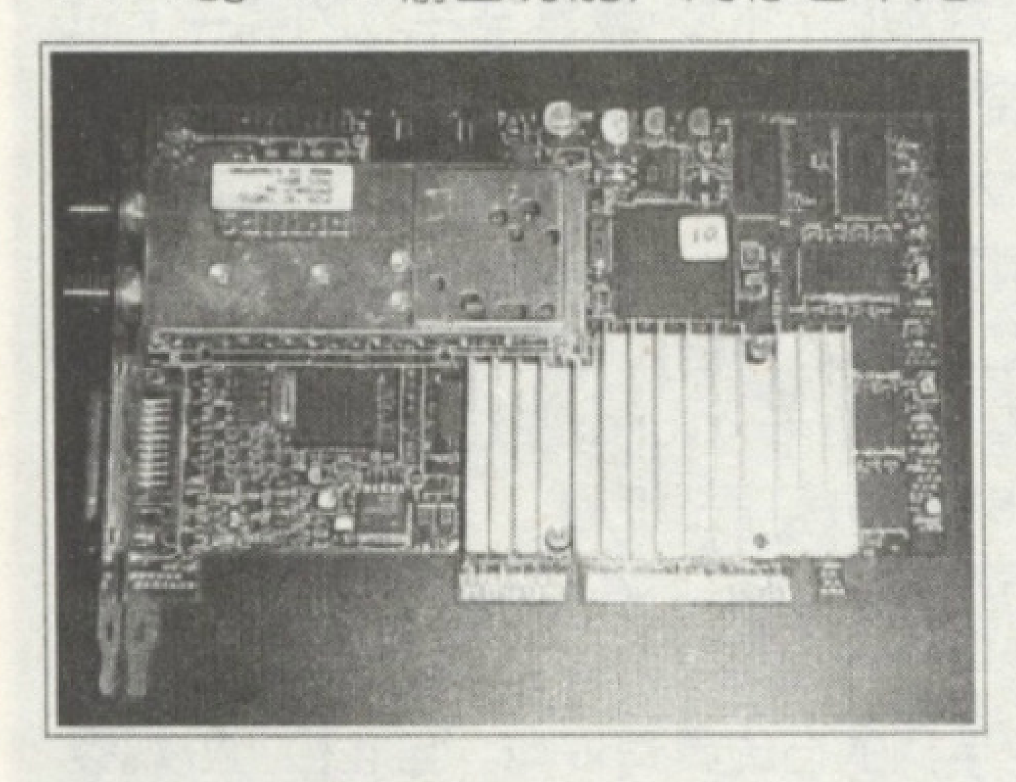


3dfx

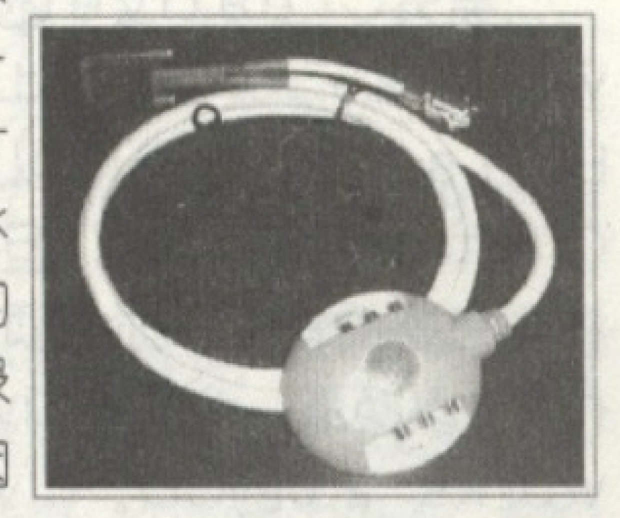
我们在大厅转来转去，不知去哪儿，后来还是选择了3dfx，毕竟3dfx一直是3D图像和游戏的代名词。不出所料，3dfx正在展示Voodoo3，在一个大的平板显示器上，V3 2000和V3 3000正在运行目前最新最好的游戏。但我们最感兴趣的还是V3 3500。

Voodoo3 3500 TV AGP

3dfx原打算V3 3500的芯片时钟为183MHz，后来又准备加入数字平板显示器输出功能和使用SGRAM，在过去的几周里3500的功能和配置一变再变，一周前3dfx发表了官方声明，取消了V3 3500的LCD输出功能，内存也不是SGRAM了，但加入了TV/FM调谐功能和视频捕获功能。



V3 3500TV有很多地方都象All-in-Wonder 128。也可以和PIII CPU配合实现MPEG-2视频捕获功能。它还有和All in Wonder 128一样的break box控制盒，你不用到计算机后面去改变输出和输入，与break box相连的电缆线恐怕是我印象中最大的一个，这也许是它还要与显示器连接的缘故吧。3dfx称高质量的电缆线可以防止因信号减弱带来的各种问题。



V3 3500 TV的芯片频率仍为183MHz，因为183MHz已经达到了3dfx的速度要求，所以SDRAM取代了SGRAM。早期的板上有一个散热片/风扇，而上市时将只有一个大的散热片，V3 3500仍将保持3dfx几个月前宣布的$249的售价。

而对于3dfx的下一代V4技术，他们不愿告诉我更多。不管我们怎么问，他们只是告诉我们在12个月后将会看到革命性的3D芯片，就这么多。不过有一点很清楚，3dfx如果还不支持32bit色深，那将是极不明智的，也许只有时间才能告诉我们以后的情况。



Creative

转完3dfx的展览后，我们来到了紧挨3dfx右边的Creative展厅。Creative刚刚发布了Unified驱动，它和3dfx之间没有发生战争真是奇迹。Creative确实有一些令人感兴趣的硬件。

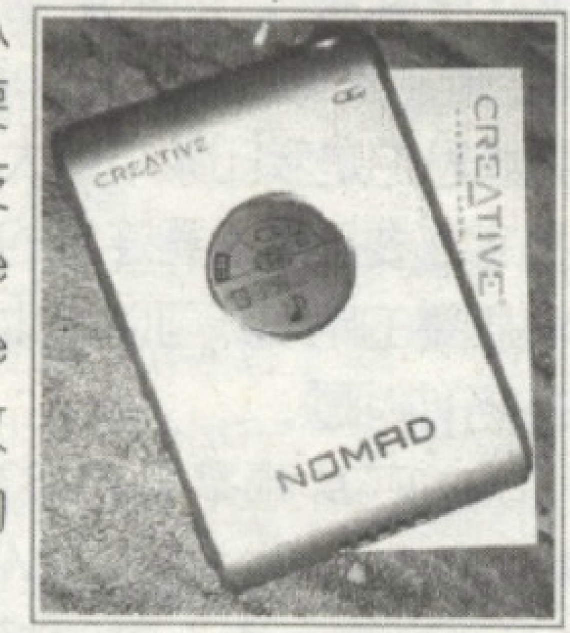
首先当然是显卡，展厅内到处都是Savage 4和Ultra TNT2。我们所做的第一件事就是询问Creative TNT2的时钟速度，回答是TNT2和Ultra TNT2都将为NVIDIA所推荐的125/150MHz和150/183MHz。Creative将有一个小的程序支持超频，甚至鼓励在一定范围内超频。Creative称他们独家使用了

“heat dissipating PCB”（热散发）技术，以确保超频时良好地散热。

Creative Savage 4的板子看起来就象公版的Savage 4，卡的命名保持了Creative一贯的传统，如3D Blaster Ultra TNT2，清楚地说明了显卡的主芯片，虽然名字并不优雅，但却不会困扰人们。和上一代显卡一样，Creative又将以极具竞争力的价格提供最好的显卡。

Creative 还展示了我们以前从未见过的新潮硬件，他们的MP3播放器NOMAD最引人注目。NOMAD比Diamond Rio更小，并有充电电池，内建FM调谐功能。NOMAD还可以用作数字录音机或小型硬盘，和许多PDA非常相似，它使用了docking cradle(插座式充电器)，支持一边下载歌曲一边充电。所有控制键都在Nomad的一边，因此一只手就可以方便地操作。Nomad仍然使用并行口和计算机相连，要多长时间才能有USB的呢？

另外Creative还展示了最新的软件Live works 2.0 for Sound Blaster Live!。Sound Blaster用户可以从Creative的网站下载，但要得到完整的软件，你必须支付$10以换取一个装有Live works 2.0的CD。Live works 2.0比以前的版本改进了很多，包括一些新的EAX功能。



Guillemot

在Guillemot的展位上，没有什么特别的新玩意儿。但我们却了解到一些他们即将上市的显卡的有趣信息。他们的Ultra TNT2时钟将为175/200MHz，标准TNT2将为135/150MHz，看起来他们想超过Hercules，做TNT2之王。

Matrox

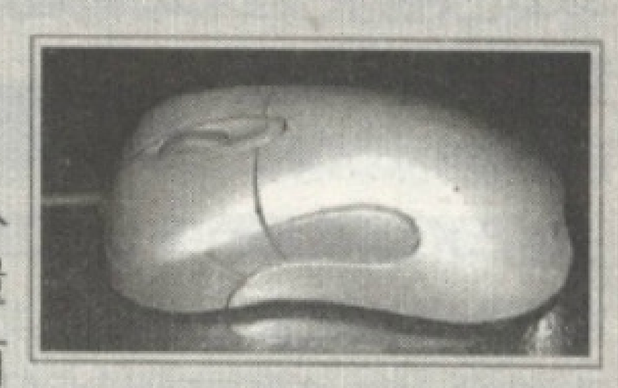
Matrox正在不遗余力地向观众展示Millenium G400和G400 Max，这两块卡都使用了Matrox最新的G400芯片，G400有一些与众不同的新功能。最典型的也是最好的功能就是Bump mapping和Dual Head(可同时在两个显示器显示)，Bump mapping(凸凹映射)效果可以从他们展示的Demo中看出来。Dual Head有两种不同的用途，最有用的一个就是一端输出到DVD上，另一端显示Windows桌面。再一个用途就是在一个显示器上用驾驶仓视角玩飞行模拟游戏，而第二个显示器则是另一个摄像角度。

更重要的是，Quake3 Demo在G400下运行很好，这说明Matrox确实在OpenGL ICD驱动上下了功夫，在1024×768×32bit下，Q3跑得很快，画面非常华丽。现在ICD驱动只是Beta版，Matrox向我们保证，新版本将更稳定更快，而且Super 7用户可以高兴了，G400的OpenGL ICD驱动全面兼容Super 7，并专门为3D Now!和K7做了优化。

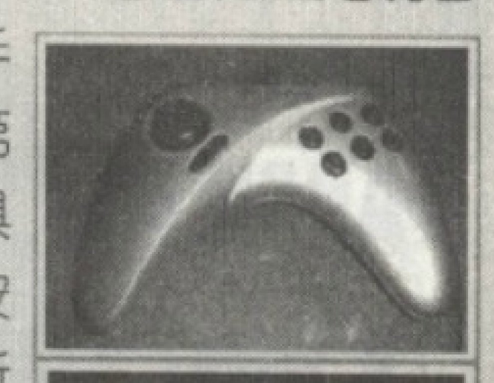
遗憾的是，目前还没有NT的ICD驱动，但Matrox正为此努力。而且随着Microsoft发布Win2000，G400也将完全支持Win2000。

Microsoft

跟往常一样，Microsoft的展厅很大，财大气粗嘛。尽管许多人都在关注Microsoft大量的游戏，但我们注意到有一些精巧的硬件。最好的就是Microsoft Intellimouse Explorer，Microsoft的第一个光学鼠标，正如Microsoft所声称的那样，该鼠标能在任何平面实现跟踪定位，我甚至在我的裤子上试过，而且它确实没有滚动球之类的零件。在鼠标底部还有一个大红灯在闪亮，但这是为了看上去比较酷，并没有特别的用途。Intellimouse Explorer造型符合人体工程学，手感比老的Microsoft鼠标更舒适，Intellimouse Explorer左边还加了两个键，用来实现IE5的前进和后退功能。



对了，还有两个新的Siderwinder gamepads(游戏手柄)，一个是Dual Strike，专门为fps游戏如Q3设计的，手柄的右边具有转向、瞄准和四处观看的功能。左边则是传统的游戏手柄，方向键用来开火和前进。第二个就是Siderwinder Pro,具有更加舒适的手感和更多的按键，是SiderWinder系列的最新产品。这两个手柄都是USB设备，可能在10月上市，预计价格为$40～$50之间。





AMD、ATI和GOD

每逢E3大展，在洛杉矶会展中心的街道上，都停着一些拖车，于是影响力逐年增加，最后形成了一个大的拖车停车场。在AMD、ATI和GOD的赞助下，那里正在演示GOD的招牌游戏，以娱乐那些走出展会放松的观众，你还可以在那儿喝一杯，享受一下加州的阳光。

我们对展示的游戏不感冒，决定先和AMD聊聊，他们告诉我们K7按计划进展顺利，频率将为550MHz和600MHz，芯片组和处理器之间的总线为200MHz，而RAM则以单独的133MHz运行，第一批芯片组将来自AMD，VIA、ALi和其他芯片厂家将随后生产。

当AMD让我们看一看在K7上游戏运行的情况时，我们欣然从命。我们看到的Demo是Heavy Metal: FAKK2，它在一个K7/550+TNT显卡的系统下运行，分辨率为640x480。对这个系统的其它配置我们一无所知。Heavy Metal使用了Quake3的引擎并改进了许多。帧速率看起来在30fps左右。

我们与FAKK2游戏设计小组Ritaul交谈时，他们告诉我们，他们不好将K7与其它处理器做比较。不过，他们希望K7是PIII的强有力竞争对手，并很高兴能在K7系统运行Demo。他们运行K7系统已有一个星期了，系统只死机过一次。一个开发人员甚至说："K7将成为Intel的终结者。"当然，我们必须等待，看看到底能发生什么，不过K7看起来很有希望。

ATI告诉我们，All-in-Wonder 128 16MB版显卡很快就会上市，你马上就可以在货架上买到它。而32MB版则还要等几个月。

本来按计划nVIDIA和Hercules也要举行展示活动的，但他们在最后一刻都离开了展会。已经布置好的展厅空荡荡，nVIDIA和Hercules也没解释到底是怎么回事。

Diamond没有参加本次E3大展，但一些游戏开发者正在用V770来演示游戏。

总结:

今年E3大展的声势比往年小了很多，特别是在硬件前沿地带，新硬件寥寥无几。不过这也不奇怪，E3毕竟是游戏展会而不是专门的硬件展。不管怎么说，这次E3还是有许多值得看的东西，总算不虚此行。

(上接12页)

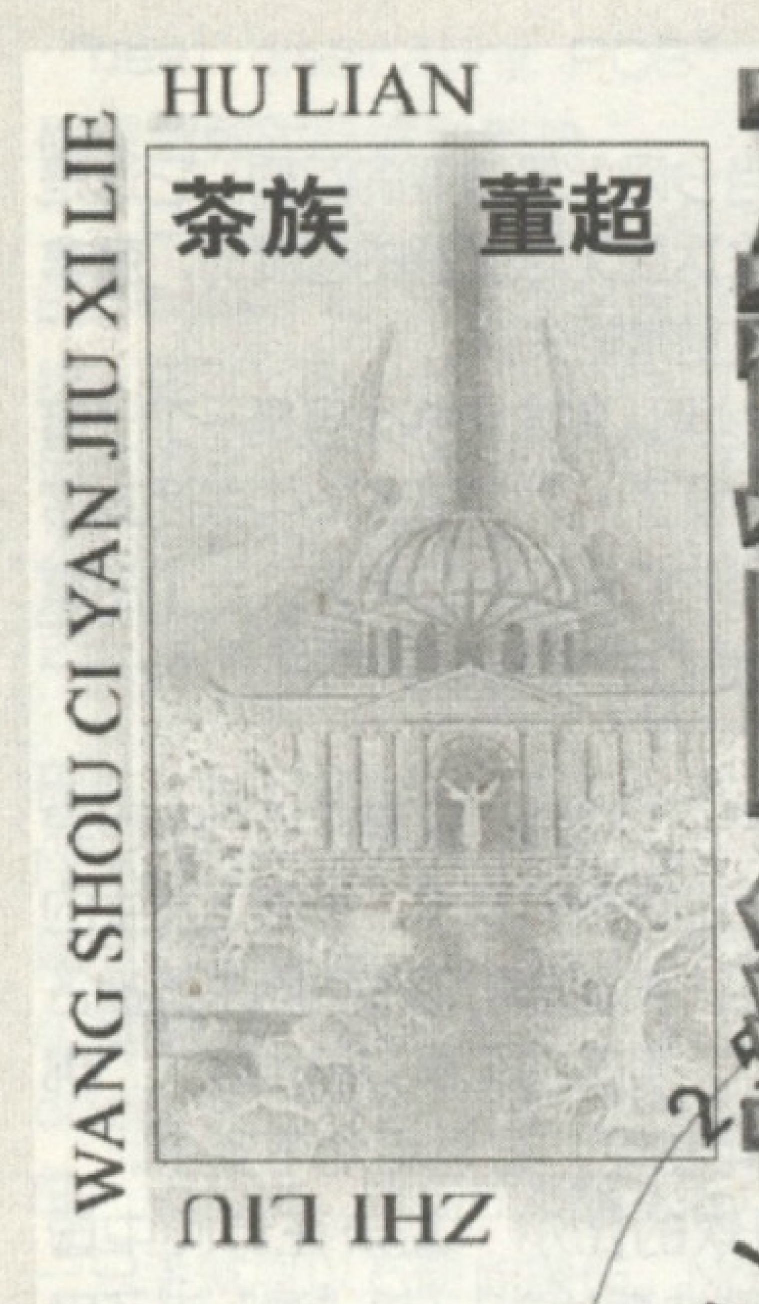
别重视安全保障这一当今网上最重要的问题。它这是在自己的安全技术还未达到无法破解的程度时，就拿用户的机密冒险，显然是策略失误。

今年3月10日，Intel承认其隐含序列号是一个"错误"，并向各制造商分发了一个可在BIOS中关闭其序列号的修补程序。但用户们还没笑出声来，一个加拿大的软件公司就声称他们仍然能够获得序列号——Intel的补丁不起作用。

这些事实都说明了一个问题，就是在当今的世界上还没有一种真正安全的计算机技术。世界上发生的事情也证明了这个问题：美国国防部的电脑系统被各地的黑客多次"拜访"，英国的军事卫星也被人"绑架"。那么老百姓的电脑呢？显然更加不安全。

就在不久前，微软的比尔·盖茨在访问中国时，还大讲了一通"维纳斯计划"(却"漏"讲了安全问题)，意在实行其向全球推销"家庭网络"的计划。客观地说，这在技术上是可行的。但你想过它的安全问题吗？我们是不是必须生活在一个随时可能破裂的"视窗"之下？知道它可能带来的后果吗？这种感觉好受吗？

世界网络化已是一个不争的事实，但我们不希望将来的世界仍是一个让各类厂商们贴满了各种破"补丁"的怪模样，我们希望能有一个完美的世界！我们能看到这样的世界吗？



互联网络首次研究 系列七

茶族 董超

List Domain虽然是一个非常Powerful的命令，但是据我所知，很多大型DNS都是拒绝此类请求的。而且List Domain实际上就是——从DOS的角度来看——就是xcopy *.* /a/e，它把DNS数据库里所有的信息都罗列在Name Server Lookup的屏幕上，不管你感不感兴趣。其实19种资源记录中常用的只有几种，对其它大多数RR都没必要投入太多注意力。

上期我曾经说过，对于"popsoft.com.cn"来讲，光从字面上看不出它是com.cn域下面的一个子域，还是com.cn下面的一台主机。现在掌握了Name Server Lookup以后，像这样的问题就应该可以迎刃而解了。对于一个主机域名，我们总能找到一条A记录把它解释为IP地址；而对于一个子域，则NS记录是必不可少的（一个域总得有个域名服务器为它作解析），具体做法可以相当灵活，我就不再多谈了，请大伙自己尝试一下。不过有一点容易混淆的是，有时子域和主机会使用相同的名字，比如popsoft.com.cn就是这样，在这种情况下，希望大家把概念弄清楚，首先，有一台计算机叫popsoft.com.cn，它是属于二级域com.cn的；其次，还有一个叫popsoft.com.cn的三级域，它是属于二级域com.cn，ftp.popsoft.com.cn等等也是，但它本身并不是一台主机。

下面要说的是MX，这个既有用又多少有点复杂的资源记录。我们使用域名系统主要是因为字符形式的域名比起数字形式的IP简单直观，而且能揭示主机间的相互联系，并且易于记忆和使用，说穿了就是图个省事。所以，对浏览器而言当然希望大众软件的WEB服务器就是www.popsoft.com.cn，使用cuteFtp自然也希望ftp.popsoft.com.cn就是大众软件的Ftp服务器。此外还有用新闻组的、用互联网BBS的、用聊天室的、用Telnet的、玩MUD的……电子邮件的用户就更不用说了，dongchao@popsoft.com.cn怎么也比dongchao@mailserver.popsoft.com.cn强。大家可以试想一下，什么样的服务器才能应付这么繁重的工作啊!

事情还不只如此。对于像rocketmail或hotmail这样的全球用户超过千万的超大型邮件系统而言，不要说别的，光是海量的电子邮件的收集、存储、分类、发送、转发、接收、分送邮箱、取信、退回、记录日志等极其繁重的工作，就不是一台服务器所承担得了的。更何况hotmail这样的邮件系统还要向数目如此庞大的用户群提供界面丰富、功能强大的www服务（WWW服务可是最耗资源的）。同时，服务器还要应付大量垃圾邮件的攻击。

那么为什么我们还能使用像dongchao@hotmail.com这样的电子信箱呢？这是因为针对上述情况，DNS中专门设计了一种资源记录——MX（邮件交换机记录）。邮件交换机记录允许使用一个或多个主机为一个特定的域名提供电子邮件服务。其具体做法是，先在DNS中为特定域名增加一个MX记录，比如把mailserver hotmail.com记录为hotmail.com的MX。然后，再在邮件交换系统中增加一种类型为MX的查询。

我们知道，电子邮件的形式是"用户@邮件服务器"，当一台主机要发一封信到dongchao@hotmail.com这个信箱之前，要先把此信箱所在的服务器hotmail.com解析为IP地址，然后再利用SMTP协议或是IMAP协议与服务器建立连接并发送邮件。这个过程和用浏览器去访问hotmail.com是一样的，只不过协议不同而已，但是在建立了MX记录以后，发信方首先要干的不是DNS解析："hotmail.com的IP是多少？"（A查询）了，而是要先问DNS"hotmail.com有没有MX呢"（MX查询）。于是DNS就说了："hotmail.com的MX是mailserver.hotmail.com，你去找它吧"，此时发信方就会与mailserver.hotmail.com联系，发

送所有以hotmail.com为邮件服务器的信件。除非DNS中根本没有MX记录，只能干巴巴回答说“没人替hotmail.com收发邮件，你去找自己吧”。这样，我们就可以使用一个非常简单的域名，比如hotmail.com作为邮件服务器名，同时用MX记录把具体工作分担到别的机器上去。

以上介绍了MX的基本用法。其实它的用法还有很多种。利用MX记录和邮件服务器软件的虚拟主机功能我们甚至可以造出像dong.com.cn这样的邮件服务器，在上面有分门别类的信箱比如friends@dongchao.com.cn, works@dongchao.com.cn, magzine@dongchao.com.cn等等。但实际上dongchao.com.cn根本不是一台主机，也没有这样的域名，甚至连PING都PING不到。

使用name server lookup进行MX查询，可能会得到以下的结果：

mainhost.com preference=10, mail exchanger=mailhost1.mainhost.com

mainhost.com preference=25, mail exchanger=mailhost2.mainhost.com

这样的结果其实也并没有什么好奇怪的，这说明mainhost.com有两台邮件交换机同时为它工作，发信方可以任选一个与之联系。那么这种选择有没有根据呢？主要是看preference参数。preference是DNS给每个MX指定的一个从0到……哎哟不好，记不清了！好像是65535之间的整数。这个数越小，表明此MX的级别越高，应该与它通信。需要注意的是preference是DNS管理员在创建MX记录时人为指定的，与任意时刻网络的动态情况并不一定相符。还有就是两个或多个MX的preference可以相等，哈哈，这回发信方只能靠扔硬币决定了。

Host Info记录的特定主机的硬件系统和软件系统的信息，试试对popsoft.com.cn做一个hostinfo查询（先找到权威DNS）看看能了解到什么，这些信息是DNS管理员手工添加的，其本意是提供一种从网络上通过DNS了解主机信息的手段，还有一个叫TEXT的资源记录，在name server lookup中没提到。text说穿了就是可以在DNS中随便给一台主机写些说明或索引。这些静态和简单的信息并不能满足人们实时监控和动态配置远程主机的需要，所以也出现了不少此类软件。平心而论，最出名的可能得算Net Bus和Back Orifice这样的黑客软件了。曾经在杂志中看到过利用黑客软件对服务器实现远程监视和管理的文章，虽说这种做法未免有点饮鸩止渴，但也确实暴露出了一些客观存在的问题。

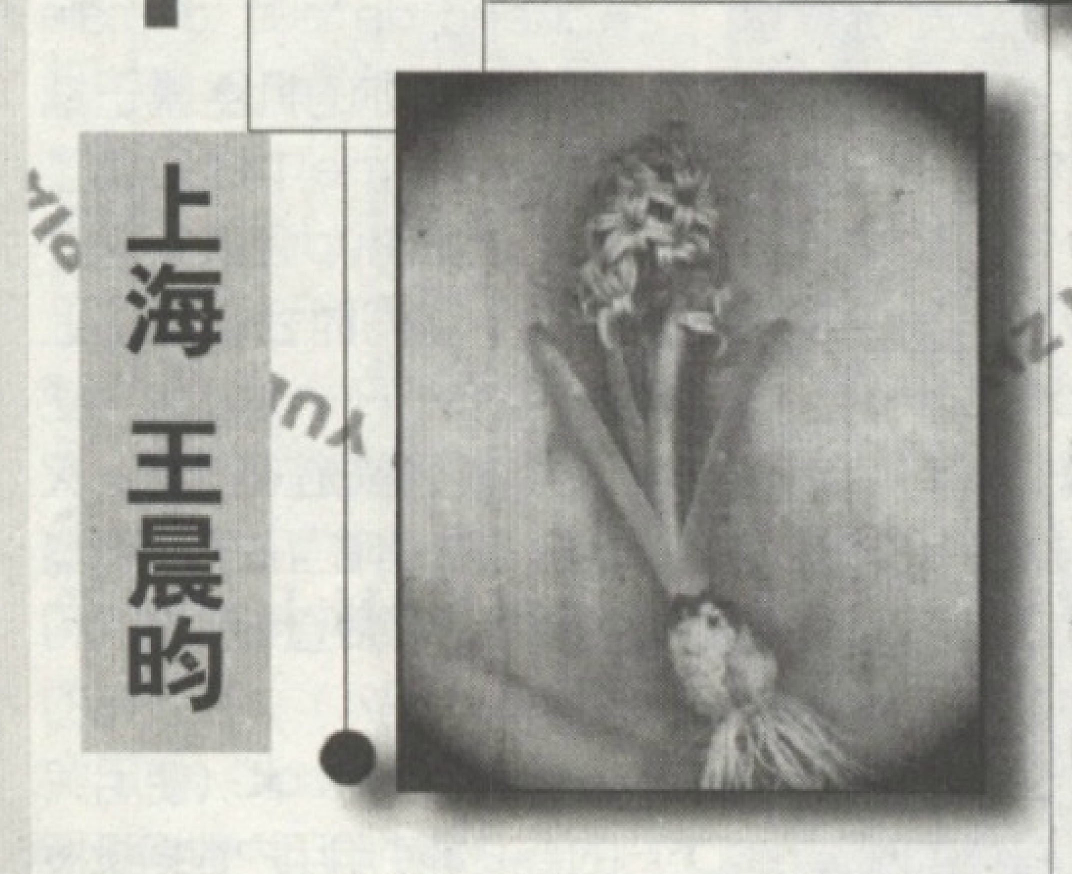
在Name Server Lookpu的“A Q Setup”对话框“Query Type（查询类型）”我们都已接触到了，“Timeout（超时时间）”和“Retries（重试次数）”也很简单。然后是“Server Selection（服务器选择）”里的“Current Server（当前服务器）”，这是让使用者自己填的，可以是联网时的默认服务器，也可以是后台用NS查询得到的。“Root Server（根服务器）”则是从域名系统的倒长的大树最顶端的服务器开始往下查。

底下的四个选项里，“Append default domain name（附加默认域名）”是指如果你的机器属于域popsoft.com.cn，而在Hostname中你只填了“WWW”，则Name Server Lookup会认为这个“www”是跟你属于同一个域，查询时会自动加上“popsoft.com.cn”作后缀。“Use Recursion（使用递归模式）”，我好像曾经说过域名查询往往不能一次就得到结果，（任何一台DNS也不会存储着互联网中所有的域名信息嘛），因此需要重复查询，重复查询有迭代和递归两种主要算法（喂！这个你有说过吗？），反正指的就是这个，不理也罢。“Use Virtual Circuit（使用实循环），在通常情况下对DNS的查询是使用用户数据投报协议（UDP, User Diagram Protocol）的，可以选中这个选项来强制使用传输控制协议（TCP, Transmission Control Protocol），简而言之，UDP是向DNS拍个电报去问，而TCP则是直接给DNS打电话。“Verbose Mode（多嘴模式）”就是DEBUG模式，不过Name Server Lookup的屏幕对于这种模式可有点太小了，非得眼疾手快不成。

Name Server Lookup说完了，回到Net Scan Tools的主界面，“哇！还有这么多功能根本没讲呢！”有个读者给我打电话，说他都着急了，“什么时候才能把所有功能都讲完呢？”对于这个问题我是这么想的，介绍网络软件，这样的文章已经太多太多了，而真正去介绍INTERNET这样的文章却又太少太少。写这篇首次研究之前，我把从九五年八月到九八年十二月所有的大众软件翻了一遍，几乎没有。化时间写这个连载主要就是为了给大伙一个途径绕过诸如Windows图形界面、即插即用、事件驱动……等等表面现象去真正触摸一下互联网络，其实虽稍有点复杂却挺好玩的，对吧？至于NST那么多功能，刚开始的时候谁看着都得发蒙，但如果这篇文章坚持看下来了，现在可能有一部分自己就能弄清楚根本不用等我讲到，不妨去试一下。至少，就算一时还了解不了这么多，也能有个大致思路，不然怎么叫《互联网络首次研究》呢，反正像讲“此网络加速软件提供了三种加速模式供用户选择，只需单击……”这种方式来讲NST，容易是容易，但备不住会挨骂的。（编辑大人：什么？！给了你这么长时间就喷出这些口水来打发读者？哇呀呀…）

网品网 个人站点之仙乐飘飘

上海 王晨昀



音乐，被世人公认为“无国界的世界语”，早已植根于我们生活的每一个角落，很难想象如果人类缺少了音乐将会怎样。同样，因特网也缺不了音乐，音乐站点在网上遍地开花、无处不在，其中不乏制作精良的，请见本期仙乐飘飘篇。

一、宾至如归——MP3 品茗街

http://www.zz.hn.cninfo.net/mp3hell

一个很有亲切感的MP3音乐网站！整个站点排版专业，界面精美，颜色搭配协调！（这在音乐站点中不多见），内容更是相当丰富，拥有绝大多数的流行歌曲，与MP3相关文章和工具亦在不断充实中，所有MP3均为本地下载，其歌曲层次分明，让人一目了然！而此站的特色之处在于：站长定期选择一首歌曲，拿出来细细把玩，从歌词到曲风，从作者到演唱水准，无所不品，让人觉得非常亲切，同时亦扣此站站名——“品茗”二字。

观感：由于服务器和操作系统的缘故，此站不论WEB浏览或是FTP下载速度均较慢，不能不说是白璧微瑕。

站长自述：不求最多，但求是经典与流行完美结合的MP3站。

访客代表性留言：我常来贵站，贵站办得不错。但有一个较大的缺点：就是在下载mp3的时候常常会断线，有时达二十次之多，不知这一点贵站可否改进一下？

导览：在下载此站的MP3时，应选用“吸血鬼”进行下载。



综合评价（每项满分5★，其中☆为半★，总评取平均值）

内容：	★★★★
界面：	★★★★
创意：	★★★
知名度：	★★★☆
人气值：	★★★☆
浏览速度：	★★★
更新速度：	★★★☆
总评：	★★★☆

二、清新脱俗——MP3天籁村

http://softhulu.nt.jsinfo.net/home/fengt/tlc

如果说“品茗街”的页面可称精美的话，那此站的页面堪称豪华，进入首页后，眼前顿时一亮，左边漂亮的交互式外壳加上各框架内的严谨布局、背景与文字和谐、清爽的搭配、顿时就会产生赞叹的心情，称为天籁似乎理由充分……但如果你认为这个站点只是“花瓶”的话，那就错了，此站的内容不逊色于同类站点，据传有数十GB的硬盘空间，加上每日更新，人气值在不断攀升。

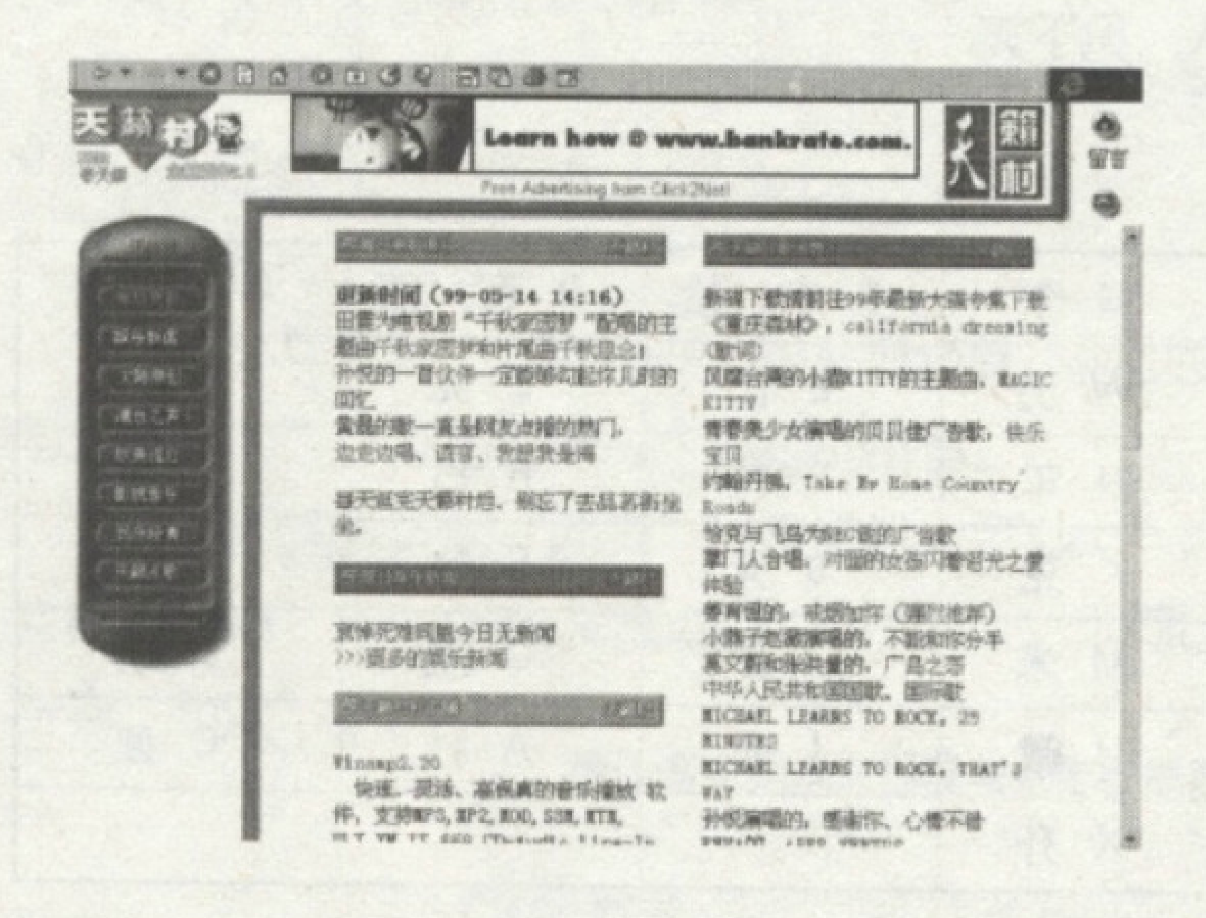
观感：也许是首页做得太过精美的缘故，因此浏览速度上打一定的折扣，但为了欣赏其华丽的界面，也还是值得等待的。建议站长在丰富现有内容的同时，能够开辟出更多与音乐相关的栏目。

访客留言：你的主页做得很清爽，总之我现在下载MP3再也不去别地儿了。而且歌名作为文件名是我认为的最佳方式，不像有些站点弄得人看不懂。

导览：在第一次进入此站之时，别忘了将其加入收藏夹！^_^

综合评价

内容：	★★★★
界面：	★★★★★
创意：	★★★☆
知名度：	★★★☆
人气值：	★★★★
浏览速度：	★★★
更新速度：	★★★★
总评：	★★★★



三、音乐站点的极限？——音乐极限

http://www.chinamp3.com

一个相当优秀的音乐站点，以MP3下载为主,整个站点以内容见长，容量巨大，而且每首供下载的歌曲分别设立了多个镜像下载点让你就近选择，这点很有特色，亦有较大的魄力。而在排版上简单明了，能够让你在第一时间找到自己所要的东西。虽然如今此站还未全部完成，但每天竟有万余人的访问量，受欢迎程度可见一斑！

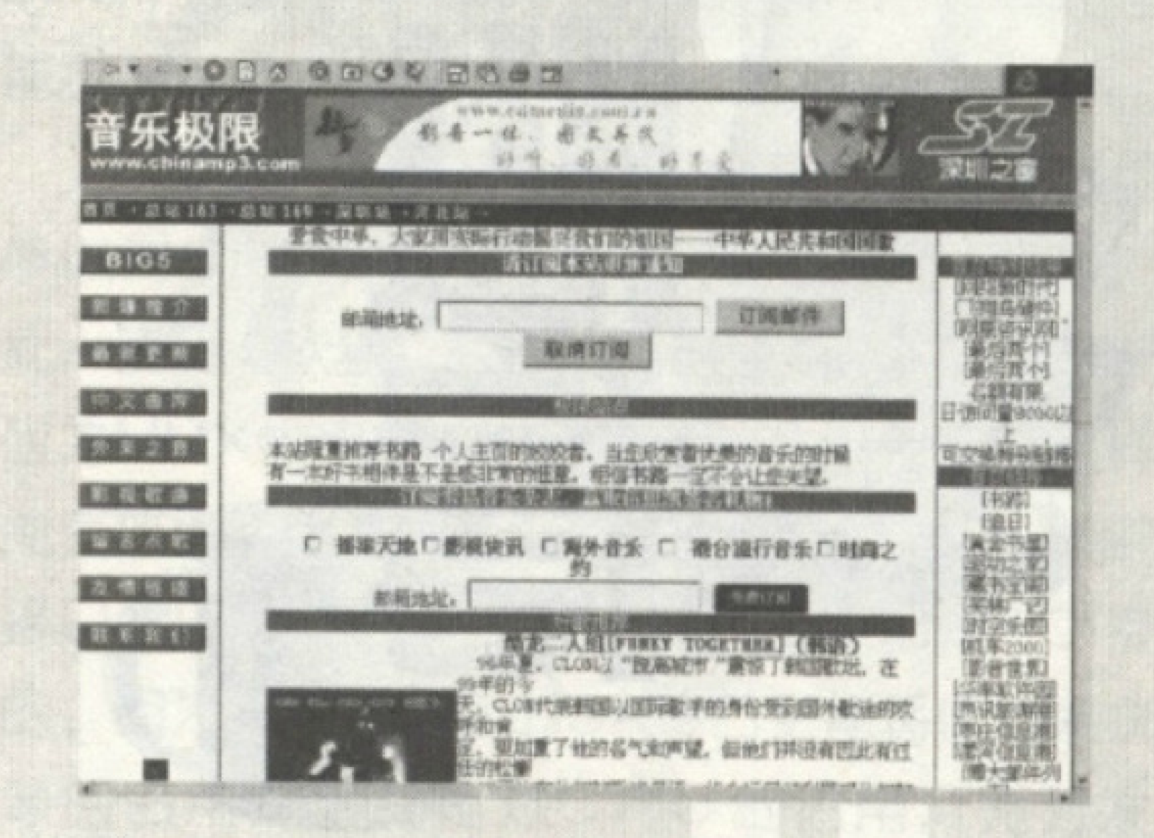
观感：部分栏目的歌曲数量较少，版面可以做得更漂亮些。

站长自荐：音乐极限拥有几千首的MP3，并提供多个站点高速下载。

导览：既然站长开辟了多个镜像，那大家就要充分利用，不要挤在同一个站点下载歌曲。

综合评价

内容：	★★★★☆
界面：	★★★☆
创意：	★★★☆
知名度：	★★★★☆
人气值：	★★★★☆
浏览速度：	★★★★☆
更新速度：	★★★★
总评：	★★★★



其他值得推荐的站点（一句话点评）：

1、《BOXUP》——人气值极高的老牌MP3下载点！（MP3）——http://www.boxup.com

2、《寂寞男孩》——极富时尚气息的音乐站点！（MP3 + RA）——http://sgpeng.nethome.com.cn

3、《MP3嘘嘘乐》——元老级的音乐站点，其中国古典音乐是一大卖点！（MP3）

——http://www.xuxule.com

4、《飞狐宝库》——主要提供经典老歌并配歌词，“金庸武侠影视音乐”更是其一大特色！（MP3+RA）

——http://member.zz.ha.cn/~fhl

5、《高春辉的MP3主页》——以经典怀旧歌曲组成的MP3站！（MP3）

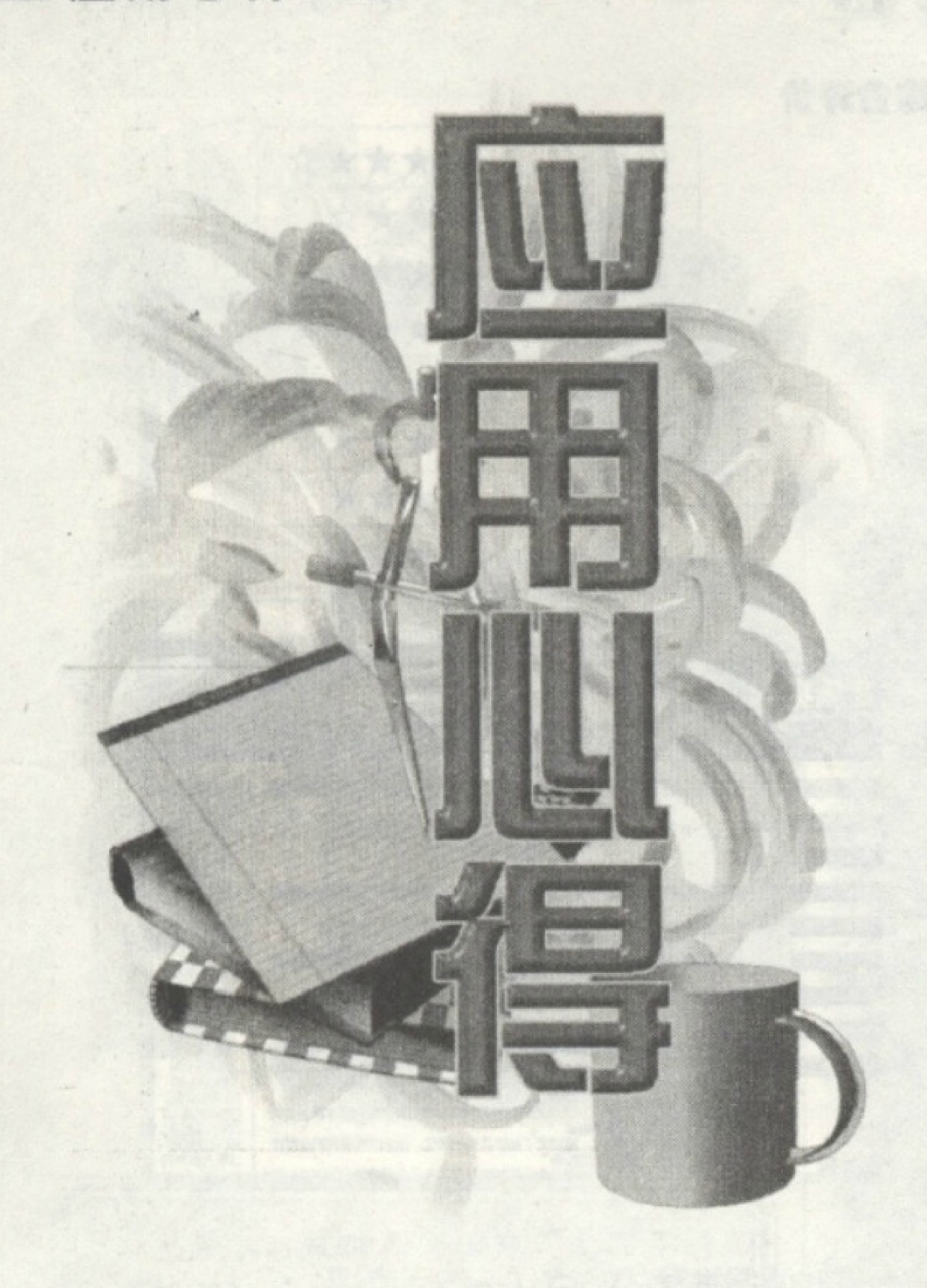
——http://paulgaomp3.nethome.com.cn

6、《天籁绝音》——国内罕见的非MP3站点！致力于向国内推广最新的数码音频压缩技术和音乐收集、欣赏，目前主要推广VQF（VQF）。

——http://ftp.maoming.gd.cn/d/topmusic

后记：大家在看完上文后，不难发现国内的音乐站点多以MP3下载为主，但众所周知音频格式绝不只MP3一种，其它如RA、VQF、MIDI等都相对较少，但愿以后可以点评各种不同类型的音乐站点，让我们共同期待吧。

注：如要推荐自己的站点，请去http://www.itunion.com填写申请表格，经过审核后方可获悉是否得到推荐。



智能ABC输入法中的一些使用技巧

佚名

1.在智能ABC输入法的中文输入状态下输入英文:

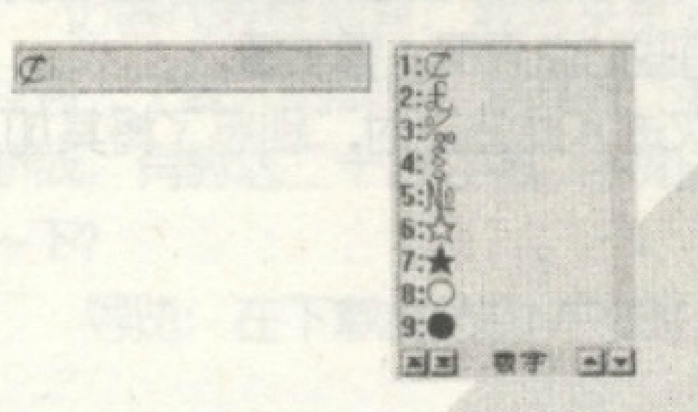
很多时候需要在中文输入状态下输入很少的英文，使用Ctrl+Space切换中英文输入状态就显得有点麻烦了。在智能ABC输入法的中文输入状态下输入英文只需要在输入英文前加一个“v”即可。

如：要输入windows，只需要在中文状态输入框中键入“vwindows”就可以了。vwindows

2.怎样直接输入图形符号

有很多朋友，特别是计算机的初学者经常问我怎样输入图形符号，特别是在类似记事本之类的程序中时。其实在智能ABC输入法的中文输入状态下只要输入“v1”—“v9”就可以输入GB-2312字符集1-9区各种符号（其实就是区位码输入，只是省了切换，方便了许多）。

如：要输入☆，只需要在中文状态输入框中键入“v1”，然后翻几页就可以看见“☆”了。



3.怎样快速输入中文的小写、大写数字及常用量词

智能ABC输入法的中文输入状态下只要输入“i0”—“i9”（注意是小写英文“i”），即是中文的小写数字“〇”到“九”；同样，输入“I0”—“I9”（大写的“I”），即对应中文的小写数字“零”到“玖”；一些常用字也可以用一个字母输入，见下表：

G 个	S 十、拾	B 百、佰	Q 千、仟
W 万	E 亿	Z 兆	D 第
N 年	Y 月	R 日	T 吨
K 克	$ 元	F 分	L 里
M 米	J 斤	O 度	P 磅
U 微	I 毫	A 秒	C 厘
X 升			

另外，输入“i+”、“i-”、“i*”、“i/”分别对应着汉字的“加”“减”“乘”“除”；“i”或“I”后面直接按空格键或回车键，则转换为“一”或“壹”；“i”或“I”后面直接按中文标点符号键（除“$”外），则转换为“一”+该标点或“壹”+该标点。

如：要输入“壹、”，只需键入“I\”即可。

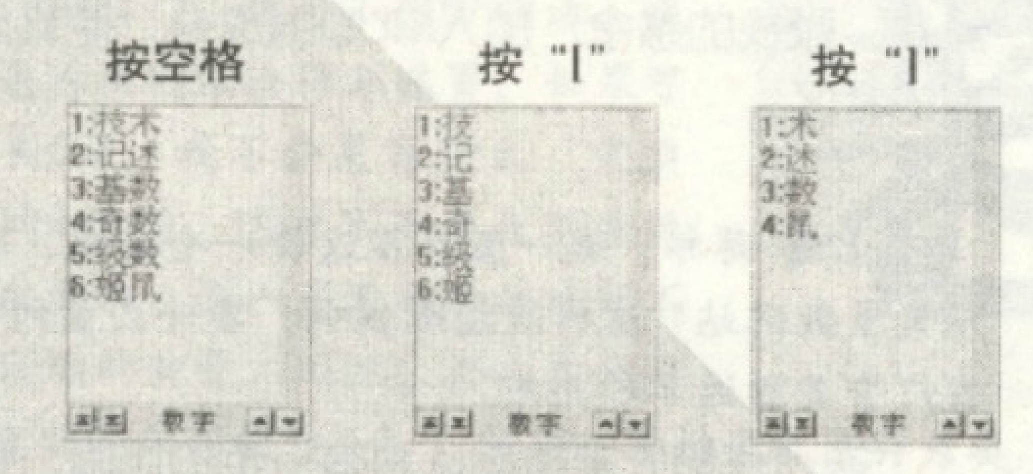
4.以词定字

使用“[”和“]”进行以词定字。

如：你要输入一个“技”字，若是键入“ji”后还要翻四页才能选到“技”字，很慢。你可以使用“技术”这个词来定“技”这个字，你只需输入“jishu”后再键入“[”，即可以得到所有编码为

"jishu"的词的第一个字，而"技"字就是第一个，这样速度可以明显加快。同理，若键人的是"]"，那么你就可以得到所有编码为"jishu"的词的第二个字。

键入"jishu"后：



5.输入法中的快捷键（在智能ABC和微软拼音输入法中都有效）

Ctrl + .—— 全角和半角的标点符号的切换，也即英文和中文标点符号的切换。

Shift + Space —— 中文输入状态下的数字和英文的全角和半角切换。

6.分隔符的使用

在输入中文时，有时有些词组会很特殊，可以使用分隔符"'"，强行分隔一个词组的拼音。

如：要输入词组"西安"，直接输入"xian"，会得到"先"等，所以你可以输入"xi'an"，则可以得到"西安"了。

请作者见到本文后速与杂志社联系

关于"软猫"

广州 Hawk

现在，Internet开始在国内普及了，买电脑装机的朋友都会为自己添一只"猫"。可是很多朋友把电脑的其他配齐之后，才发现手头上的银两不够买一只"硬猫"，但又对"软猫"心存疑虑，心想便宜没好货。

其实，这是一种误解，是因为很多朋友不了解它所致。现在，我就为大家简要地介绍一下"软猫"。从网上介绍得知，"软猫"其实是一般"硬猫"的简化版。一只"硬猫"是由两部分组成：一块DSP芯片用来完成调制/解调任务即调制解调器;一块控制芯片用来提供Modem的属性，例如：硬件纠错、硬件压缩、通讯协议V.34、K56flex、V90等。这两部分是由厂商以芯片形式固化在Modem上的。

而一只"软猫"通常也有DSP（数字处理芯片），但是控制器部分由软件来完成。这个软件是提供在其驱动程序中。另外，还有的连DSP都由软件完成。

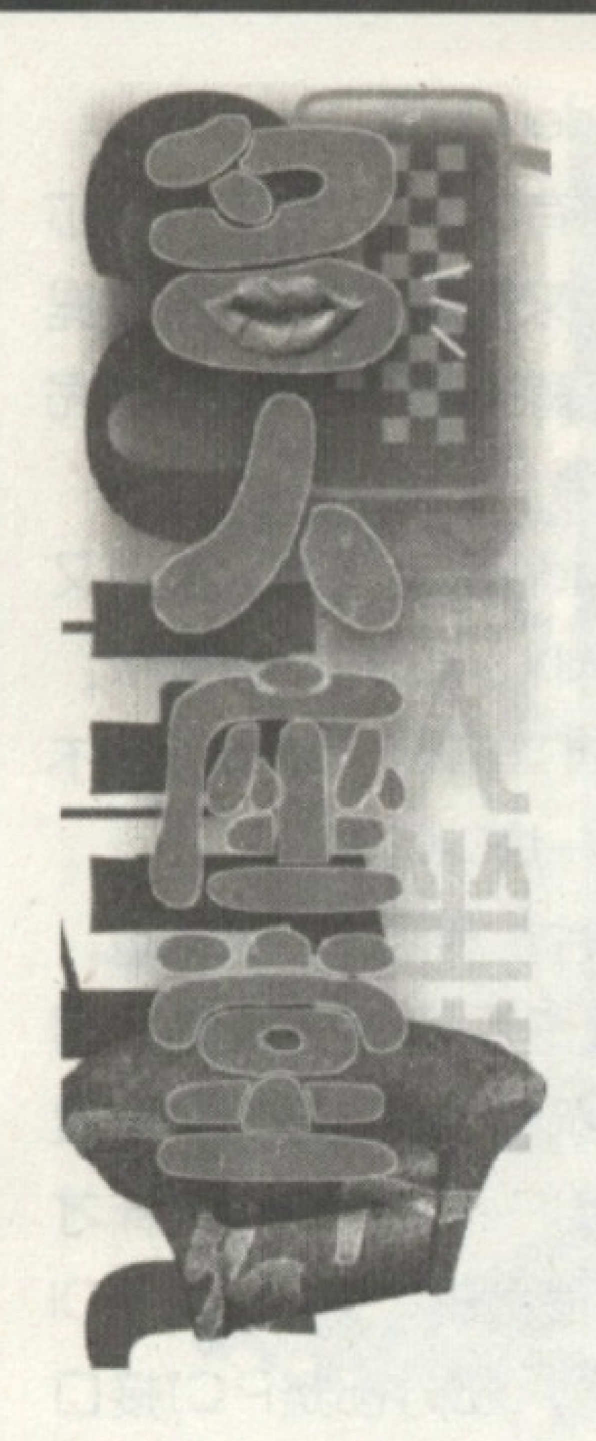
"软猫"因为只能在Windows上工作，所以又叫做Win-Modem。即在UNIX、OS2、LINUX、DOS下，甚至在Windows NT下Win-Modem是不能发挥modem的功能，只是一块DSP芯片。

"软猫"由于减少了芯片，利用软件来完成，所以对CPU和内存等系统资源要求比较高。因此，使用"软猫"会降低系统性能，基本机器配置应为MMX级电脑，推荐使用PⅡ级电脑，这样才能有效地使用"软猫"。市面上的"软猫"有PCI接口和ISA接口两种，但绝大部分都是PCI接口的。因为，PCI接口比ISA接口更能将低对系统资源的占用，尤其是对CPU的占用，充分发挥Windows操作系统多任务的优点。另外在传输速率方面，PCI接口能比ISA接口有所提升，虽然提升并不多。"软猫"因为是内置式，所以也有占用系统扩展槽、安装较外置式复杂、容易引起硬件冲突这些内置modem的缺点。

当然，"软猫"也有它的优点。"软猫"能通过软件来升级和修改，十分方便快捷。由于省掉了部分芯片，结构相对简单，价格自然便宜很多。只要你拥有一台MMX级的电脑，电脑内又装了Windows系统（其实现在有谁不是这样的配置呢？），"软猫"用起来和"硬猫"没有太大的分别。所以，那些想上网但不够钱或着不想花太多钱，都装了Windows系统的朋友，"软猫"是一个不错的选择。

现在，市面上出现了几种牌子的"软猫"，像摩托罗拉、富士通、Zoltrix。其中，Zoltrix的"软猫"做工不错，当中有一种选用Rockwell芯片的56k"软猫"，安装比较简单，下载速率可达4.2－4.5k，偶尔可达5k左右，稳定性较佳，对线路要求不算高，是一款值得购买的"软猫"。

希望大家通过以上内容对"软猫"有个基本的了解，选到自己满意的modem。



编者注：在即将发稿时我们得到消息，北京联众电脑技术有限公司日前被有上市公司背景的中公网技术与服务有限公司正式收购。此次收购以联众出让80%股份的形式进行，中公网则在未来3年内投资1000万元，致力于“联众网络游戏世界”（www.gl.cn.net）的发展。

北京 张辉：鲍先生当初离开希望，为什么没有继续从事自己很有优势的汉字平台开发，而是转向网络方面发展呢？

答：主要是有两个方面的考虑：一方面，在1998年DOS下的汉字平台已经走向没落，而随着微软中文Windows的日臻完善，再做外挂的中文平台已经意义不大，发展余地也很小了；另一方面，UCDOS当初是在希望公司以软件部总工的身份开发的，虽然有个人的成分在内，但毕竟是一种企业行为，产权属于希望公司，所以也不愿再做同类的产品，以免留下话柄。在这种情况下，就要寻找新的发展方向，我们感觉到网络发展的速度相当快，而且中国的网络也在逐步完善、扩大，是充满前景的。

江西 魏志：联众公司是如何考虑以网络游戏为切入点的？为何没有做热门的电子商务、证券服务呢？

答：主要是感觉电子商务、证券、教育等外部条件不成熟，在中国广大用户在网上进行交易只是刚刚起步。但是网上娱乐的市场很大，而且去年初，基本上还没有专做网络游戏的厂家，也没有成规模，是一个提前介入的好时机。随着知名度提高、用户资源的扩大，再向其它领域发展。另外做游戏站点比门户站点投资小、竞争弱，收入方式更多。

北京 林刚：现在“联众网络游戏世界”都包括哪些游戏？

答：联众游戏站点以棋牌类为主，强调休闲和娱乐，适合各个层次、各个年龄的玩家；引入体育中的竞技比赛概念，建立游戏成绩排行榜，促进游戏健康地发展；程序上人性化的易用设计。联众游戏属于客户端构架型，整个游戏的使用被直观地分为三个层次：“游戏大厅”→“游戏室”→“游戏桌面”；支持断线续玩，可较好解决在线游戏因连线时间较长，网络有不稳定因素而带来的断线影响。支持旁观游戏，促进玩家在游戏中的相互交流；提供一流的即时聊天室，百余条聊天命令让人喜爱，充分享受交友聊天的乐趣。目前我们提供的游戏包括棋类和牌类共11种游戏。牌类：麻将、桥牌、跑得快、拱猪、升级；棋类：暗棋、国际象棋、军棋、中国象棋、跳棋、围棋。下一步我们还将开发各种游戏的多语言版本，甚至会开发一些日本、韩国的棋牌游戏；另外还将在网站内引入消费、赚钱的感念，加入MUD的成分，使其成为一个虚拟的社区。

上海 蒋祁：我一直存在这样一个疑惑，你们（包括绝大多数网站）这样做能赚钱吗？靠什么盈利呢？好象单靠广告费远远不够用吧。

答：开始大家也都认为有一定的风险，但经过一年来的发展，现在认识上非常清楚了，我们很有信心了。从去年6月18日网站正式对外开放以来，发展非常快。在线人数最高达到了2800多人，一般也有2000多人，注册用户已达15万人。我们觉得赚钱的思路要变化，过去是做一个实实在在的产品，然后到商店中去卖，现在看不完全是这样了。以色列的ICQ卖给AOL卖了几亿美元，卖的是什么呢？其实卖的是用户资源。现在我们做好网站，今后拥有的用户资源和品牌会具有很大价值，预计到今年年底就将有40-50万的注册用户。另外我们的广告每天都有100多万次的显示次数，以后还可以对有更多要求的用户进行一定的收费，提供更多的服务。而且已经有一些ISP与我们联系，进行相互合作，从上网费用中获取一部分利润。

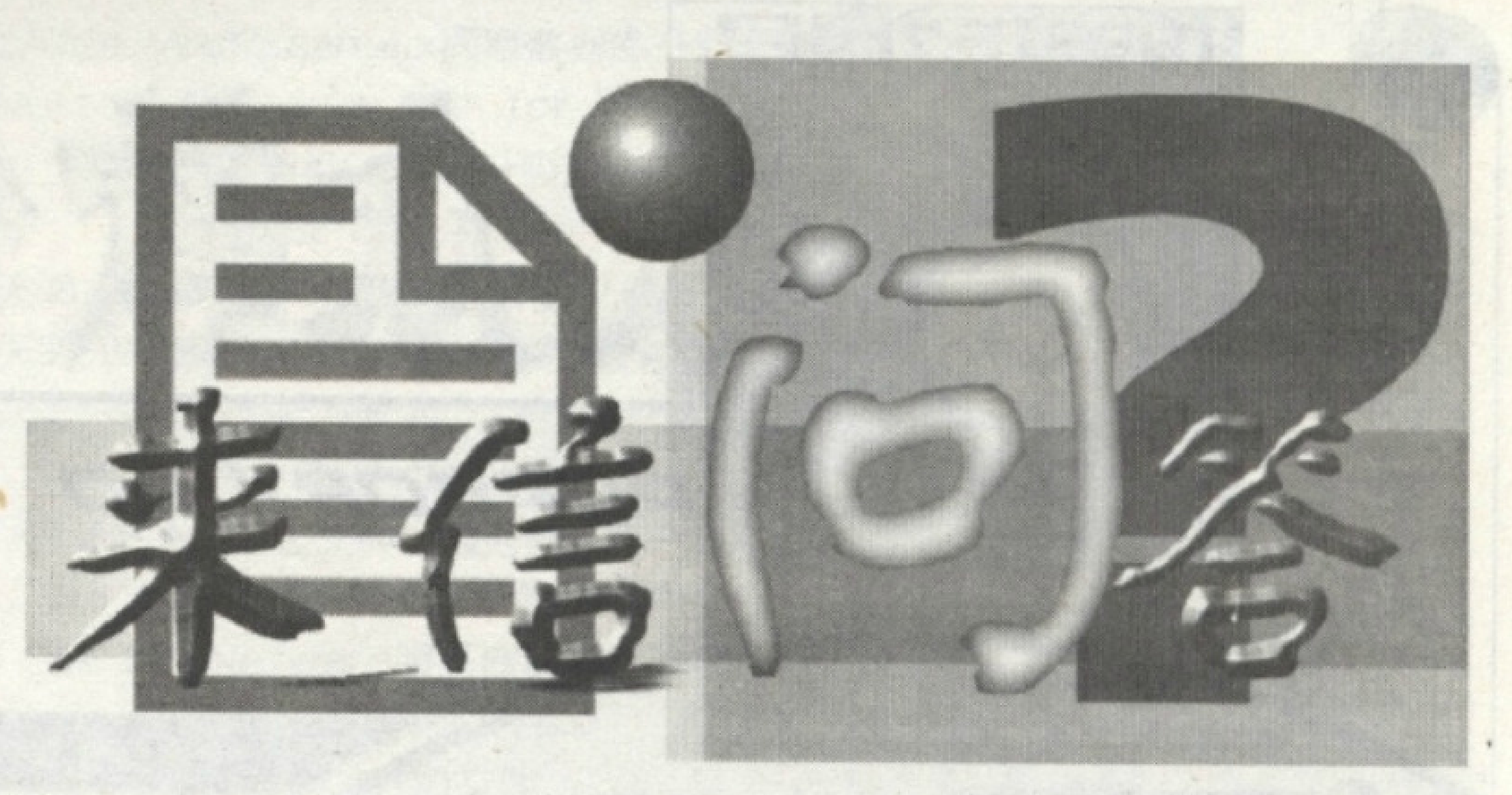
广东 孔令鸿：听说鲍先生很爱玩俄罗斯方块和围棋，而且玩俄罗斯方块的水平比编程还高。不知这是否是联众游戏基本上是棋牌类的原因？

答：我的确很爱玩俄罗斯方块和围棋。不过最近基本上没有再玩俄罗斯方块，精力全放在网站上了。围棋虽然喜欢但水平一般，和网站上的高手比起来差得太多。不过做游戏其实最早是简晶（《中国龙》汉字操作系统的主要开发人，原希望公司软件部副总工，北京联众电脑技术有限责任公司副总经理）提出来的。当初考虑到我们在技术上具有优势，但在普通游戏的美工、情节策划等方面并不擅长，而且一般的电脑游戏几个月即会玩腻，而棋牌游戏，其实是经过长时间筛选后的精品游戏，不会被轻易淘汰，规则确定，容易上手，所以就做出了这样的选择，和我个人爱好的关系不是太大。

四川 knight：当年您和简晶离开希望，开办联众时，包括媒体在内很多人都觉得从一名优秀的技术人员到优秀经营管理者将是一个巨大的跳跃，不知这一年来的经营管理体会如何？

答：这一年来，虽说做总经理，但主要还在从事技

（下转41页）



山西 张予：小生想对光盘加载游戏还是教学软件说说自己的看法。我倾向于加载游戏，因为教学软件不象游戏那样大众化，相信高中生不会用小学教学软件，普通玩家也不一定会学那些绘图软件，倒不如游戏可以不浪费空间。

读者 Panda.Li：说句不中听的话，我对贵刊附送游戏的做法很不感冒，如果可以单独购买CD，我不会买有什么“完整版”游戏的B盘的。这并不是说我不爱玩游戏。在我看来，送一些无聊的游戏倒不如加大试玩版的份量。因此，坚决支持附送完整光盘版的教学软件！！！不过，恐怕象我这样另类的人不多，贵刊还是考虑一下光盘的销量再作决定为好。

答：首先要感谢广大读者对我们调查的大力支持。如何在现有的水平上进一步提高光盘的质量，提供更加符合广大用户口味的内容，是我们一直思考的问题。对于这次在《大众软件CD》中，到底是赠送完整版游戏，还是完整版的教学软件，我们非常想听听大家的意见。上面两位读者的看法应该讲是非常有代表性的，正因如此，我们决定将调查再延续一段时间，希望大家都能把自己的意见告诉给我们，让我们共同办好《大众软件》。

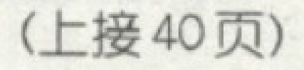
北京 陈京：我想和99（11）No.35《地球村的告示牌……》的作者联系，苦无地址，万望您加以援手，不胜感激。

k.k.k：各期《互联网首次研究系列》中的作者“茶族 董超”如何联系？

答：最近有不少读者来信要求与我们一些文章的作者进行联系。但在这个问题上我们是不能独断专行的，需要经过作者的同意。一般如果作者希望与读者进行交流，我们会在刊登文章时，在合适位置上注明联系方式，如E-mail等。如果作者不希望被过多的打扰，我们也要保护作者的隐私，所以还请读者多多谅解。

呼和浩特 韩永刚：我想知道智冠、第三波、新天地、电子艺界的网址和E-mail。你们的网页里怎么找不到晶合聊天室？

答：类似于这位读者朋友提出的问题，我常常收到。许多朋友就象我刚开始上网时一样，不少心仪已久的网站都希望能尽快去访问，可是却苦于找不到网址，只好到处寻访。其实，刚上网时最常去的应该是诸如雅虎（http://gbchinese.yahoo.com）、搜弧（http://www.sohoo.com.cn）一类的门户网站；要说到找游戏公司，过些日子你到我们网站上看一看，不是“老王卖瓜，自卖自夸”，那叫一个全！您问的几个游戏公司的网址如下：智冠（http://www.soft-world.com.tw）、第三波（http://www.acertwp.com.tw）、新天地（http://www.suntendy.com.cn）、电子艺界（http://www.eachina.com）。希望今后大家能学会自己动手去查找，只有这样你才能在浩瀚的因特网中畅游。你在我们的网站上当然找不到晶合聊天室，因为它的大本营在杂志上吗！不过给大家透露一个消息，网上其实有个晶合实验室的秘密聊天室，不知何时走漏了风声，于是“开放聊天室”的呼声一浪高过一浪，迫于压力，网管可能将会在近日部分开放晶合聊天室，还有什么话到时咱们网上聊吧。


(上接40页)

术开发的工作，要说到管理，主要还是开发管理。经营运作上感觉还缺少些经验，所以现在也在准备招聘懂经营、善策划人才共同发展。这一年多来，以Puma的名称在网站上结识了很多朋友，他们在BBS上贴文章，介绍我们个人的情况，给予了我们巨大的支持，借此机会我们向广大用户表示感谢，并保证一定尽力做好联众网络游戏世界。



鲍岳桥，1967年4月4日生于浙江余姚。

1989年，毕业于杭州大学数学系计算数学专业；1992年，编写出PTDOS1.0；1993年进入希望电脑公司，从事UCDOS的开发工作，同年发布UCDOS3.0；1994年-1997年，先后主持开发了UCDOS3.1-UCDOS7.0及UCWIN Gold1.0；1998年，与简晶等人组建了北京联众电脑技术有限公司，任董事长兼总经理。

下期预告：段践冰，CA公司（世界上仅次于微软的第二大软件公司）副总裁，冠群金辰软件有限公司（主打产品：KILL杀毒系列产品）总经理。

欢迎大家多提问题，读编往来E-mail地址：reader@popsoft.com.cn。

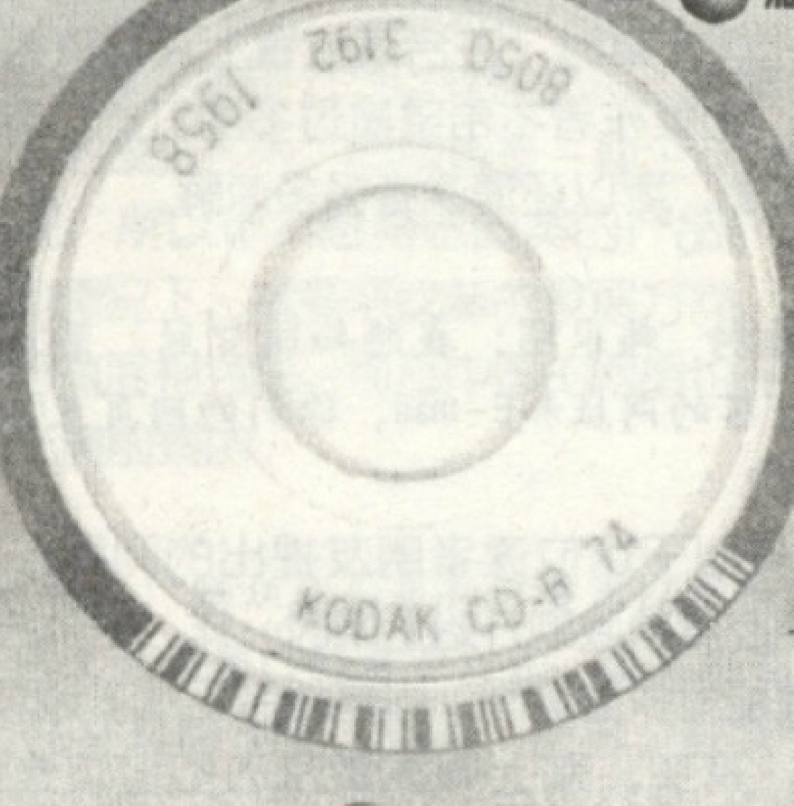


A盘


新手学堂：
---新手教程：
永远的传说之七侠客行（上）
---跟我学用系列：
股海“冲浪者”之二
---课外读物：
爱计时网上折腾记
走自己的路

碟中网：
——大众软件网站（更新日期1999年6月）


新新视野
---CG画册：十余幅精美CG
---动画岛：Descent Ⅲ
Machines
Nocturne
Quake Ⅲ
Uprising Ⅱ
---新片大赏：《勇敢的心》
《大刀》
《魔法门Ⅶ》
---余音绕梁：春天的歌舞
橄榄项链
苏塔轻骑兵序曲
土耳其进行曲




休闲天地：
---心跳回忆动画OVA
---心跳幻想曲——心跳回忆同人小说集（4）

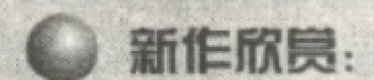
软件长廊：
---Capture Professional 4.0
---WinRAM-Booster 1.22
---PKZIP 2.70 For Win9x/NT
---和讯股市分析软件
---《龙文听霸 Ⅱ》演示版

专题企划 “E3大展”独家报道专集

展会布局：
400多家参展公司的资料及主页链接

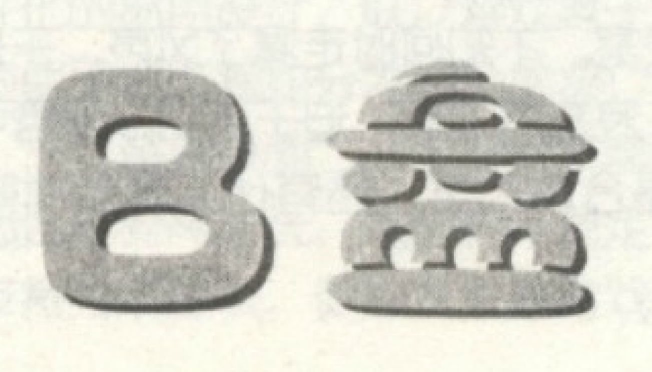
展会实况：
展会模特：67位展会模特精美照片
实况照片：实地拍摄独家照片
展会录像：长达15分钟的展会实况

游戏试玩：
14个趣味游戏试玩版、都市机甲试玩


新作欣赏：
新游戏
图片区：雷曼Ⅱ——大逃亡、钢铁叛乱、髑根等
动画档：阿卡特拉——黑暗同盟、玩具兵大战——虎胆英雄、与征服：泰伯利安之日等
硬件及周边产品
最新游戏摇杆、手柄等顶级设备

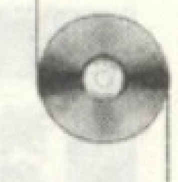
大众文存：
1999年6月杂志（


最终大奖：
包括本届E3所评全部奖项





光盘目录



本光盘不再支持640 × 480分辨率而改为800 × 600的64k（16bit）种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案)，本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区

CaptureEze97
Capture Professional 4.0
Flash 32
HyperCam V1.40 Beta1
HardCopy Pro
Media Player V6.02
天籁之音 V1.4中文版
无限游戏存档
突破英语 v.1.0

工具宝库

4-MP3 1.5
ACDSee (32Bit) 2.41
Add/Remove Cleaner 2.3
Aladdin Expander 5.0
电子小说阅读器 2.41
东方快车2000 patch
东方快车2000升级文件
MicroAngelo 98 4.77
鼠标锁 1.0
Part It 2.0
豪杰超级解霸5.5十全大补剂
TextPro 4.01
WinRAM-Booster 1.22
OuttaSight 2.68
Backup Plus 5.02
URLMenu 99b
X-Split 0.92
PKZIP 2.70 For Win9x/NT
NextSTART 1.0.12

反毒堡垒

Norton AntiVirus 4.0/5.0病毒数据库升级文件
McAfee VirusScan 4.x病毒数据库升级文件
Norton AntiVirus 5.01 for Win95/98
行天98单机DOS版升级文件
行天98 DOS共享版
行天98 Win95/98/NT单机版升级文件（英文）
行天98 Win95/98/NT单机版升级文件（中文）
行天98 Win95/98/NT工作站共享版
Kill for Desktop升级文件
Kill for NT升级文件（服务器&客户端）
Kill for Win3x&DOS平台升级文件
Kill for Netware服务器端升级文件
KV300+升级文件
KV300升级文件

驱动程序

S3 SAVAGE3D显示芯片驱动程序
S3 SAVAGE4显示芯片驱动程序
RIVA TNT显示芯片驱动程序
罗技鼠标驱动程序
创新声卡驱动程序
创新SB 64 PCI for Win95/98 驱动程序
创新SB 64 PCI for WinNT 驱动程序
创新SB LIVE! for cyrix 6x86 驱动程序
创新SB LIVE! For Win9x 驱动程序
创新SB LIVE! For WinNT 4.0 驱动程序

网络纵横

AgentWebRanking 1.4.1
ModemSta 2.2.0
NetCaptor 5.02
NetSwitcher 2.96d
NetTerm 4.2.8
SmartServer
TurboIRC 98
WebLog Manager
Wisebot 2.0b

声光色效

Firehand Ember Pro 3.8.6
FlipViewer Pro 2.1
Firehand Lightning 1.8.2
Drag and View DWG 4.0c
CompuPic 4.1 Build 982
CDH Image Explorer Pro 3.8
Winamp Windows Media Technologies 4.0补丁
Winamp 2.22
IceView 95 4.01
FlipAlbum 3.0
ImageFox 1.2
d'peg! 4.17

趣味小屋

《亚特兰提斯》 桌面主题
国际象棋 桌面主题
《近距离作战》 桌面主题
《雷神之锤 II》 桌面主题
高尔夫球 桌面主题
《心跳回忆》 桌面主题
《主题医院》 桌面主题
《Half-Life》 桌面主题
吉普车 桌面主题
《疯狂越野 II》 桌面主题
《神话》 桌面主题
梅格瑞安 桌面主题
《工人物语 III》 桌面主题
《横扫千军》 桌面主题
《横扫千军 II》 桌面主题
《心跳回忆》 屏幕保护
青蛙屏保
《FIFA 99》 图标
动画鼠标集
《魔法门 VII》 壁纸
雷曼 动画图标
石头 图标
汽车 图标

厂商展示

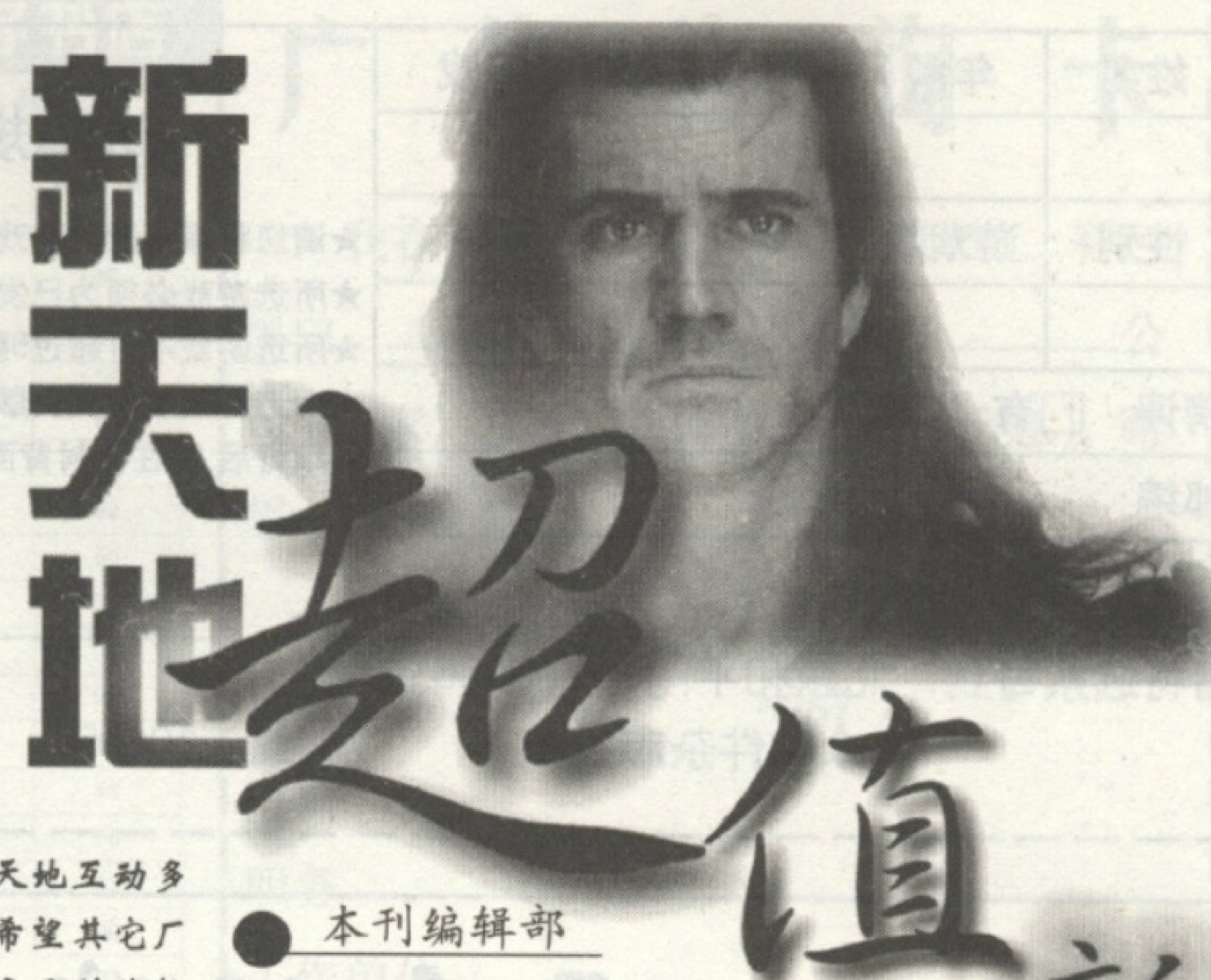
和讯股市分析软件
《龙文听霸 II》演示版

特别鸣谢：

音乐支持：
白 勺
片头动画：
摩恩网络
安全监护：
北京时代先锋软件有限责任公司
病毒检测：
北京冠群金辰软件有限公司

新天地互动多媒体公司作为国内的一家较大的游戏软件制作发行公司，主要代理Virgin及Eidos的产品，这两家都是国际上著名游戏软件公司，拥有大量的优秀软件，因此才保证了新天地互动多媒体公司的精品战略。新天地互动多媒体公司的产品可以说基本都是闻名全球的“大片”，不比国内的其它公司的游戏软件差，而他们的价格却大大低于竞争者，这种低价策略在玩家和厂商中造成了巨大的影响。从媒体的角度来说，我们希望厂商在保持一定的利润的前提下能把价格尽量压低，这样才能使更多的玩家购买正版软件，让他们享受到精美的正版软件以及相应的服务。我们认为新天地互动多媒体公司的这种低价策略是明智之举，也希望其它厂家能认真考虑价格方面的问题，毕竟一百多元的价格对玩家来说太高了。

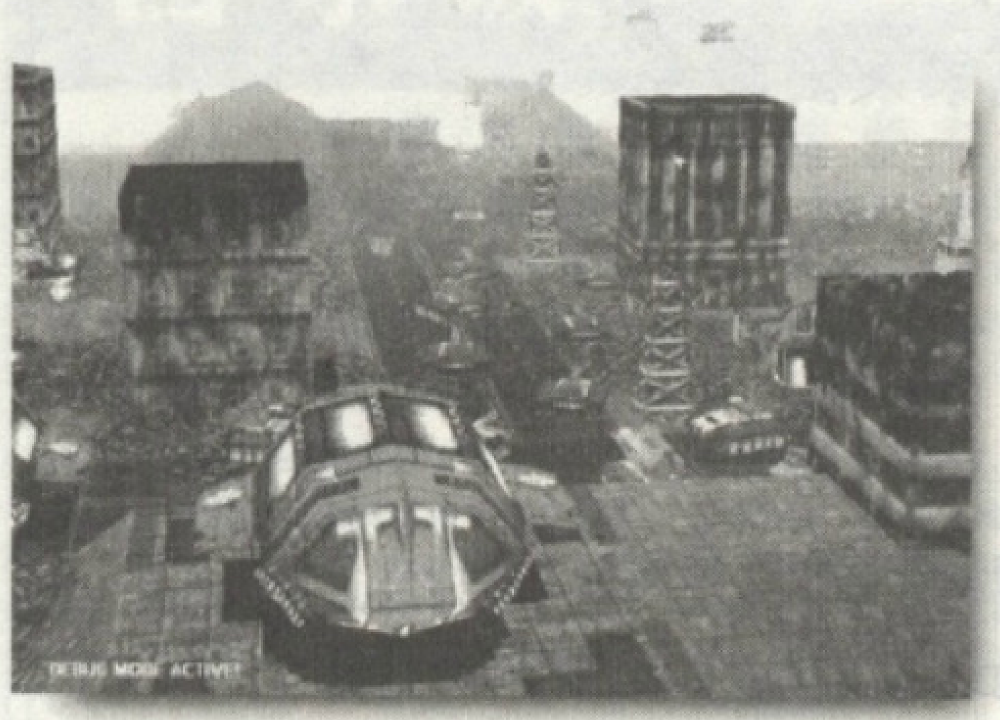
新天地超值新品大赏



本刊编辑部

战地2100 Warzone 2100

游戏类型：即时战略
制作/发行：Pumpkin Studios / Eidos
发售日期：99 年6月底
游戏零售价：80元



《战地2100》(Warzone 2100)是一个以21世纪为背景的即时战略游戏。由于一次卫星防御系统的技术错误，导致核弹向华盛顿、莫斯科发射。几分钟后，地面防御系统进行自动反击。由于核弹洗劫了城市，数百万人死亡，随之而来的瘟疫和传染病更使亿万人命丧黄泉。但在这惨绝人寰的灾难中却有100万的幸存者。正是这些幸存者从此为争夺那宝贵的几处城池展开你死我活的战争。只有极少数人有机会看到一个新世界从废墟中崛起，但不为他们所知的灾难还在等待着他们。

这场战斗来势迅猛而激烈，一旦进入《战地2100》核大战后的世界，作为玩家的您要马上登陆并建立基地，开始侦察，着手设计建造战车，还要兴建新建筑，为征战全球做准备。战略行动在三个战役地图上展开，每个战役附有六张以上的子地图。一旦目标出现，行动立即开始，包括袭击敌方建筑，制造恐怖气氛等。游戏中战斗激烈、紧张，具有三维立体效果，镜头可以旋转变换，让人目不暇接，仿佛身临其境。武器装备种类繁多，从战车、雷达到大范围轰炸的毁灭性武器应有尽有。在技术上，即《战地2100》较之以往的即时战略有了很大的突破，可以真正代表即时战略游戏的未来发展。例如，游戏允许玩家研发400余种科技，自行设计2000多种武器装备。此外，全部部队可以通过战斗获得经验值，剩余部队可以带入下面的任务，因为毁灭敌人与保存自己在战争中同样重要。游戏操作十分简便，游戏界面采用直观的图形表示，快速屏幕导航系统允许玩家通过快速搜索系统来搜寻建筑和部队，同时还可以自动将生产出的武器运送到指定地点。

《战地2100》的网络游戏功能也很全面，允许2-8人进行网络游戏，包括局域网和国际互联网两种方式，网络时支持语音信息传递。玩家可以合作进行战役模式游戏，或者进行对抗，还可完全自行进行游戏设置、选择技术等级、设定资金量、自由结盟或者解除同盟、自行设计武器装备，以及记录游戏者排名等等。拥有高级人工智能、快捷操作系统，包含动作、实时策略成分的

《战地2100》代表了即使战略的未来，正如著名游戏媒体《次世代》杂志（Next-Generation）所云，“这部游戏极尽未来战争毁灭之能事。”

足球万岁 Viva Football

游戏类型：体育 制作/发行：Crimson/Virgin
游戏零售价：50元 发售日期：99 年7月10日

《足球万岁》是由Virgin旗下的精英制作室，来自英国的Crimson开发的全新形态的足球游戏，它完美地再现了真实的足球运动中的所有热情、感动和无法预期的结果。游戏采用可以给与玩家全部控制权的独特的控制系统，完全真实地模拟足球场上的射门和传切配合。你可以传出准确的身后球，打出漂亮的二过一配合，并且用逼真的假动作欺骗你的对手。《足球万岁》充分再现了足球比赛的千变万化，使你在电脑前也能体验到作为职业足球运动员所感受到的酸甜苦辣。革命性的游戏控制系统将足球游戏模拟的真实性推上了一个新的巅峰。



《足球万岁》采用平滑的，高分辨率的三维画面，显示速度、视觉效果都与真实的电视转播非常接近。《足球万岁》摒弃了足球游戏传统的对单个球员的动作进行动态捕捉的方法，而是聘请了一支职业球队，动态捕捉了近5400套技术动作。即使是对于同一个动作（比如传球），对于不同分工的球员（门将、前锋、中场、后卫）也会有细微的差别。这使得《足球万岁》中的动作极为真实。《足球万岁》是唯一记录了从1958年到1998年的世界杯历史的游戏。40年历史中的每一支国家队都被真实地再现，游戏中你可以选择任意年代、任何一支国家队，重新进行世界杯上历史性的比赛，改写足球的历史，纠正历史的遗憾。

游戏中有来自1035个足球队的2070套球衣，16700个队员和267200个队员的技术数据。并且按照真实比例绘制从伦敦的温布利大球场到米兰的梅阿查等共300个足球场，这一切都是为了力求游戏的真实性。如果你想知道1970年的巴西队和1994年的巴西队哪个更强大，《足球万岁》会给你答案。

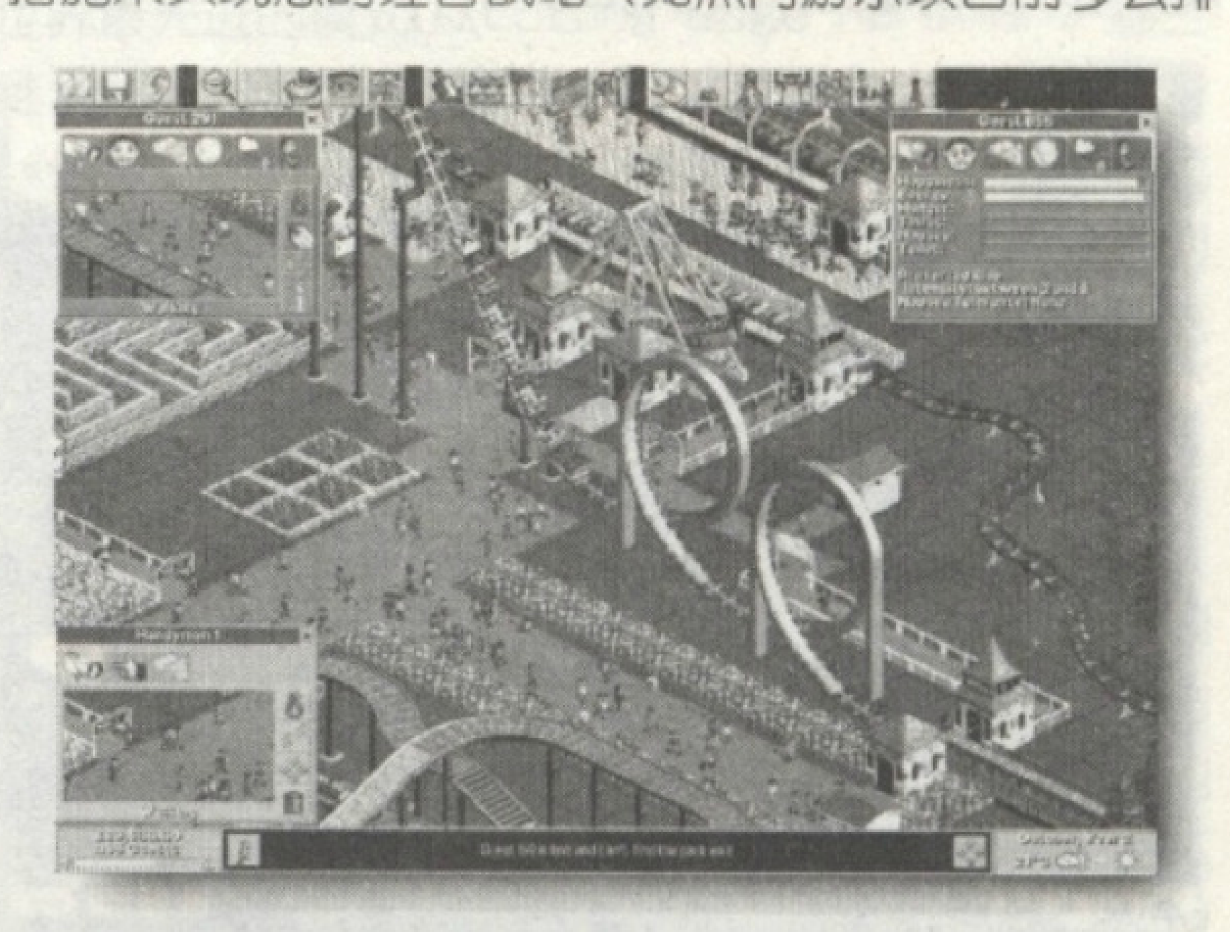
过山车大亨 RollerCoster Tycoon

游戏类型：经营
制作/发行：Microprose Hasbro
发售日期：1999年8月10日

《过山车大亨》（Roller Coaster Tycoon）是MicroProse最新推出的一款经营类游戏。它是由曾经开发过脍炙人口的经营类游戏《运输大亨》的著名游戏制作人Chris Sawyer倾力设计而成。游戏绝妙的融合了《过山车》（由迪斯尼早先推出的一个可由玩家自行设计过山车的游戏）和《主题公园》（牛蛙推出的著名经营类游戏）两类游戏的最精华部分，使得《过山车大亨》一经推出便成为又一部广受赞誉的热门游戏。



成功的建立起您的公园是游戏的首要条件，而如何去招揽更多的游客则需要您的精心策划、合理安排以及敏锐的洞察能力。《过山车大亨》为玩家提供了种类繁多的游乐设施、建筑，以及各种服务性场所，您不但需要成功的利用它们来设计并实现您的经营策略，而且还需要针对游客的各种细微心态采取相应的措施来实现您的经营战略（如热门游乐项目前多会排



长队，所以应在队间安排吉祥物以消除等候者的烦躁情绪；又如，游客多了必然会导致小偷来光顾，所以您应当安排保安人员）。游戏共有21个融趣味性、挑战性于一体的任务模式，在这些任务中，您将面临游

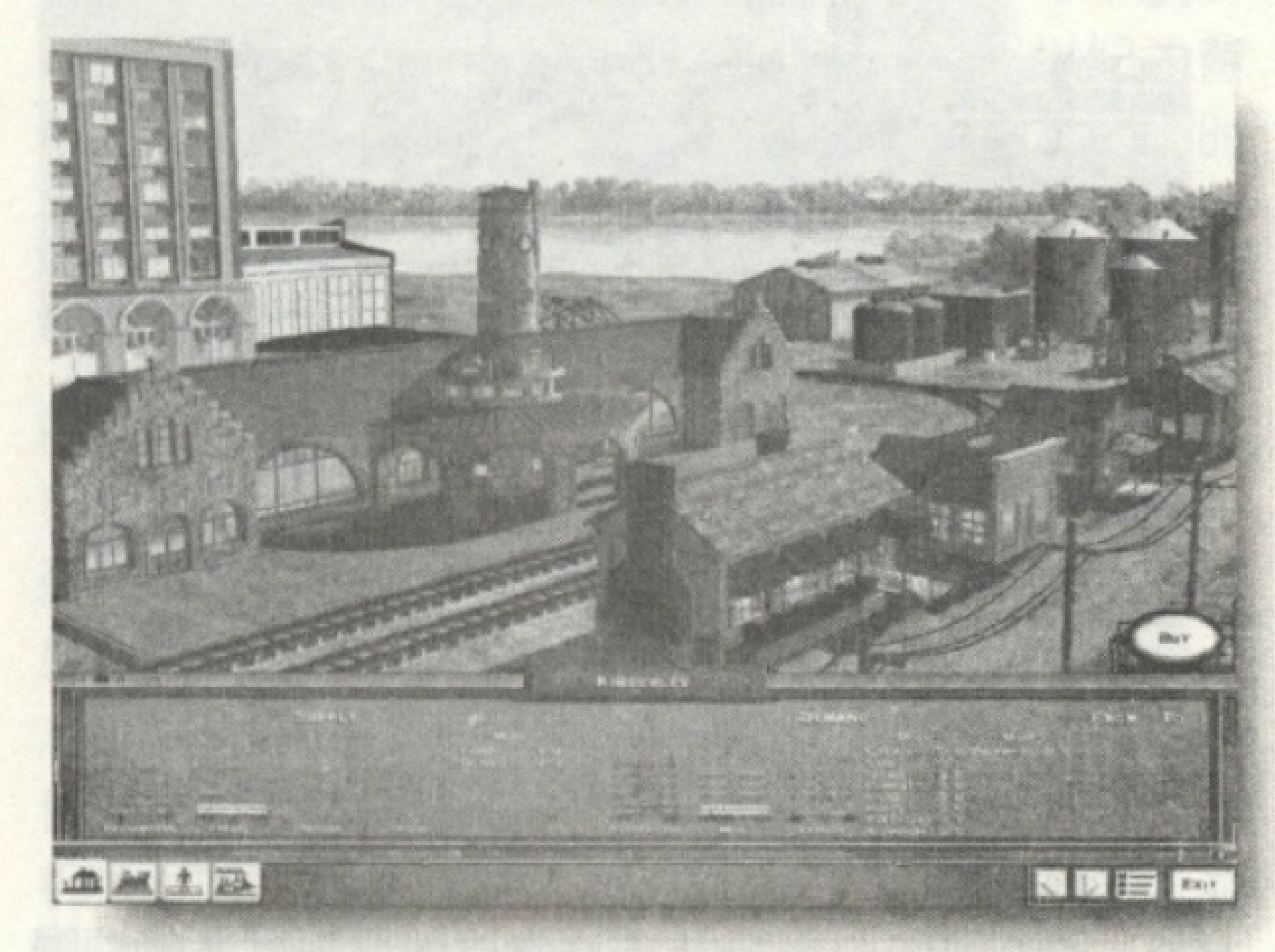
乐园建设、发展和竞争上的种种困境，用自己的天才智慧去创造各种新颖而刺激的过山车，出台各种优惠政策来体现您机敏的商业头脑，从而最终取得辉煌的成就。

由玩家自行设计各种新颖而刺激的过山车是游戏中最精彩的部分。在《过山车大亨》中，您的游客们最衷情于这个游乐项目。您可依据自己的想法、资金以及占地面积等因素来设计各种惊险的过山车。每部全新的过山车的诞生都是您经验和智慧的结晶，您不但要去衡量它的三度——即“刺激程度”、“剧烈程度”和“眩晕程度”，而且还要考虑到与现实生活中完全一致的各种重力加速度和离心力等物理特性。否则，将导致过山车出轨而造成游客死伤。游戏在过山车设计方面采用了前所未有的物理模型计算引擎来精确计算过山车在各种运动状态下所应出现的情况，使得游戏不但趣味横生而且极为真实。此外，游戏制作小组还在国际互联网站上提供了9000余种过山车的模型可供下载。所有这些，都使《过山车大亨》成为了一部经营类和益智类游戏的双料佳作！据悉，《过山车大亨》的简体中文版将由MicroProse的原班人马亲自操刀制作，并由新天地互动多媒体在暑期推出。

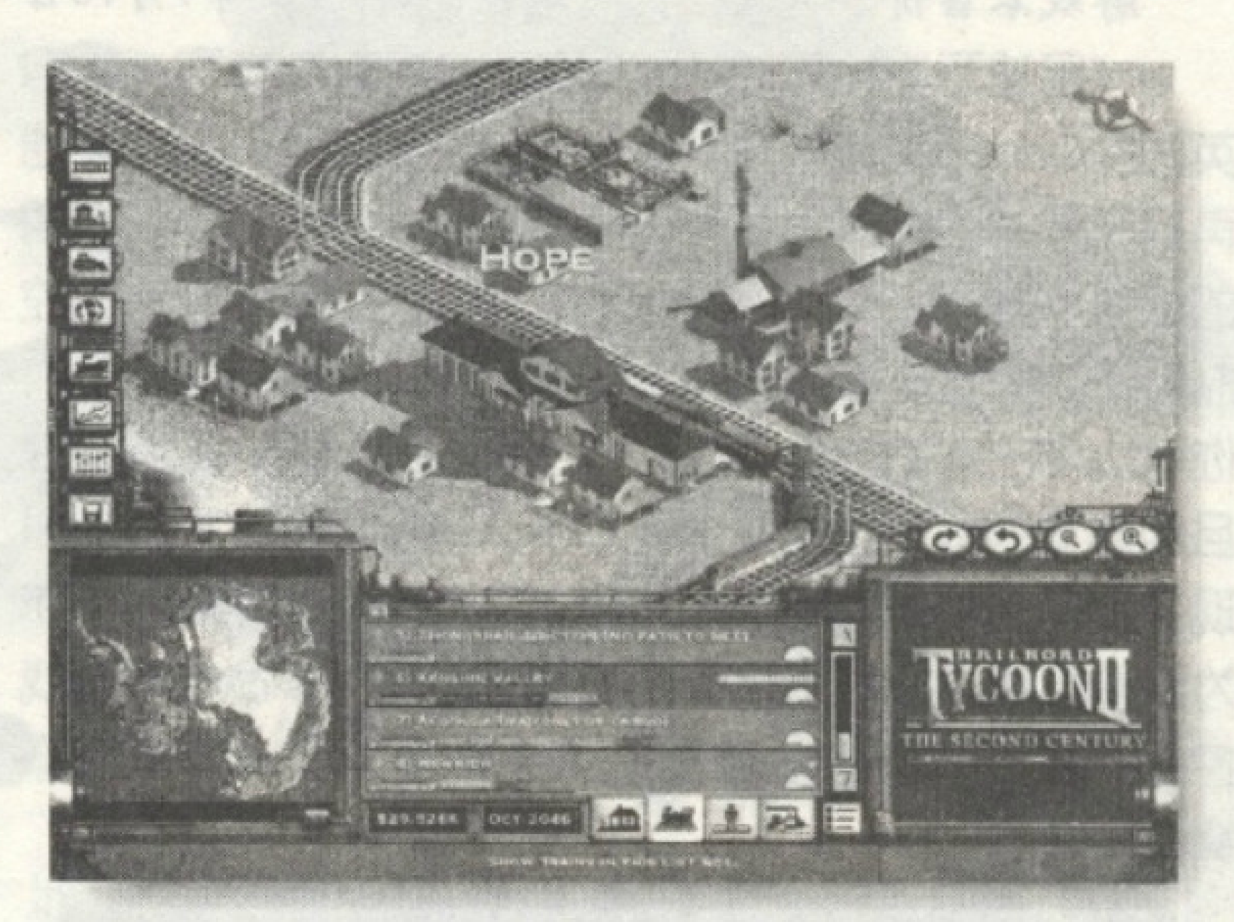
铁路大亨II Railroad Tycoon II

游戏类型：模拟　　制作/发行：PopTop/G.O.D.
发售日期：99 年9月1日

不少老玩家应该还记得铁路大亨这套模拟游戏吧！这套游戏推出之际,不知让多少铁路迷废寝忘食。而新天地即将推出的《铁路大亨II》中文版，将让我们再一次体验铁路的魅力，大亨的风采。



游戏界面以1024x768设计，所有的3D物件看起来都相当精细，不但有影子，还有细部动画，连海水都是流动的。选单简单明了，年代设定则从1804年到2020年。单人模式可分为预设（将所有场景依序完成）与自订模式，另可调整为沙盘模式（纯建设铁路网），工业模式（将工业纳人经营范围）或财务模式（加人完整的金融体系）。各场景均可自定竞争对手数目，对手可从40位世界名人当中选择。经理数目也多达40位，每位都有不同的专长，象是采购节省25%，调度



快10%等。场景地图则包含全世界（南极洲除外），各地的工业产品及城市名也都相当考究，不会发生类似中国场景出现咖啡园的情形，游戏以完成预定目标为目的，但如果时间已到而目标仍未完成，亦可选择继续。

《铁路大亨II》支持多人游戏模式。玩家可使用TCP/IP、IPX、MODEM及Serial四种通讯方式，即使所有玩者使用的连线方式并不相同，彼此仍可连线，不过得花费一些时间转换。不同于其他游戏所附的地图编辑器，这个编辑器不但可随意编辑地图，也可以接受标准的PCX挡输人。此外，游戏中的所有细部设定及参数也都可以随意修改；对那些总觉得钱不够，到处找秘技的玩家而言，这项功能可让他们省事不少。

游戏中的车站类型分为五种，除根据场景内定之外，从欧式到中国宫廷任君选择。规模则分为三种大小，每种皆有十三个可扩建的相关设施。车头共有60种，分为蒸汽、柴油及电气，各有不同的特性。玩者可根据年代、用途及费用采购合适的车头。每个车头都有仪表，玩者不但可从仪表查看车头状况，还可操纵车头出力。车厢则有33种，部分车厢的造型和运量还会根据年代而有所改变。

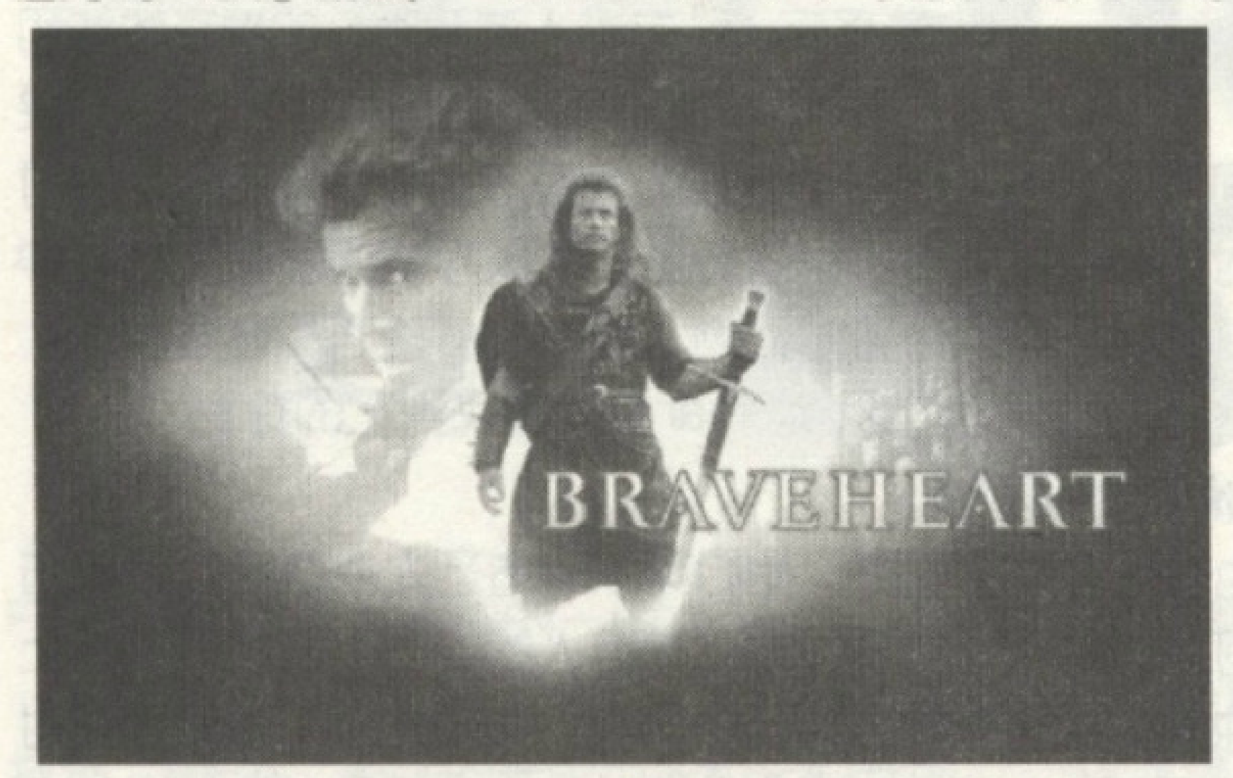
除了城市间的旅客和邮件之外，所有工业体都具有互动关系。在较高的工业模式中，玩家必须先将材料送到工厂，工厂完成生产之后，再将货品运送到相应的城市，如此便能赚取利润。当然，如果路程太远，运输成本将会提高。所有公司皆可合并成为关系企业。在财务体系方面，玩家除了成立一家铁路公司营运之外，也可

利用自己的资金进人金融市场炒作自己或其他公司的股票。如果持股超过其他股东，则可举行董事改选，成功的话将可成为该公司的决策者，并将它纳入自己的铁路网。需要建设资金时，亦可要求公司或自行出售持股。

勇敢的心 Brave Heart

游戏类型：即时战略
制作/发行：Red Lemon/Eidos
发售日期：99 年9月15日

尽管以前也有根据电影而创作的游戏，比如病毒缠身的《战争游戏》（WarGames），以及即将问世的



《世界大战》（World Wars），这类游戏绝大多数是参照史实，而并非完全忠实。但《勇敢的心》则不同，它以“格裙大兵”为开始，以12 世纪的苏格兰史实为蓝本。这部游戏又碰巧与由好莱坞大明星梅尔吉布森主演的一部大片有相同之处(影片中的男主角的扮演者总会使一大堆女人为之倾倒，在洛杉机一次影片发行典礼上就曾发生过这样一幕。)。更为别出心裁的是，这款游戏向“派拉蒙”和“20世纪福克斯”申请



授权，这样，游戏便有了“勇敢的心”这一名号，显然前景看好。

乍一看，《勇敢的心》具有现在流行的三维即时战略游戏所具有的一切特征。象“2500平方厘米的多边形土地”，“光是土地就有65亿个多边形!”，还有“陆地行进路线可精细到16公里”，这样的字眼比比皆是，所以，可见这部游戏采用了所有现代最新的制作技术。一进人游戏，你会看到，场面壮观的战场，如潮涌动的军队，以及苏格兰军队被俘的详细经过(当我在观看演示的时侯，我常想象，如果把游戏镜头放慢，那会有多少人瞪大眼睛细看镜头是如何变焦，转换角度)。

但真正令人感叹的东西却不在于此，而是游戏中的故事。《勇敢的心》要把你带到真实的政治阴谋中，反抗王室统治的斗争中。游戏玩起来自由灵活，不是象其它即时战略那种进度标准，或是一个一个的命令，它象是顺着文明的发展进程，或者说是不断扩张势力的进程。从16支部族里面，你可以任选一支来统率，然后与其他200多大小部族结盟，交涉，或者战斗。这其中就包括Longshank的Brits部族。你的最终目标是统一这些部族称霸四方，之后还有一场战争是你为征服英格兰而战。

无论是当头领还是当国王，你都要妥善管理自己的资源，合理调拨军队。你有众多将领可以调遣：其中有60多名独立战将，其下又有10个副将。你手里的军队有20多个兵种(从重步兵到攻城兵不等)，你可据守的建筑有小城堡，大到巨型卫城(城中卫兵至死保卫城池)，除此之外，开发人员还处心积虑地在游戏复杂的细节当中加人历史上的真人真事，象威廉华莱士。

这部游戏中的战斗包括快速和长期战。联机战可允许8——12 人互相开战或人机对战。如果幸运的话，还可能与梅尔吉布森对战。那部电影中的其他人物也会在游戏中出现。《勇敢的心》在制作上，采用世界最先进的模式(从cutting edge hardware 到三维动画)，但技术标准并不足以吸引人，重要的是，《勇敢的心》这部情节扣人的游戏将有可能为实时策略游戏展示一个全新的标准。倘若不出什么意外的话，可以说，《勇敢的心》会作出一件众人羞于去做，业界日益少见的一件事——推陈出新。

新天地电脑攻略系列丛书

随着电脑游戏产业的发展，为了帮助越来越多的电脑游戏爱好者更加深人地了解、研究电脑游戏的内涵，提供给他们更加权威、专业的游戏书刊，新天地专门为广大玩家推出了“新天地电脑攻略系列丛书”。即将推出的攻略本有《魔法门英雄无敌Ⅲ——权威官方攻略指南》、《盟军敢死队——权威官方攻略指南》等，以后还将有《半条命——官方攻略指南》、《家园——官方攻略指南》等很多经典大作的攻略本发售。



《巨人》前瞻介绍

辽宁 枫红一刀流

现在做游戏真的是越来越难了，主要是创意的匮乏，任何单一的游戏类型都几乎发挥到了极致，使大部分的开发小组开始横向联合。说起Planet Moon，这间公司曾因创作《孤胆枪手》（MDK）而为玩家们所熟悉，现在他们正在不遗余力地以诙谐的风格制作一部动作策略游戏，名字叫做《巨人》（Giants），它象《星际争霸》一样表现了三个不同种族之间的战争，不过其间揉入了太多动作的因素，使它看起来相当地另类。

三大种族的历史背景

游戏中的三个种族有不同的生存环境和背景，其中Reapers本来是这个星球的统治者，掌握这里的生杀大权和财富，不过他们对固有的利益和财物有着偏执的爱好，害怕失去所拥有的一切，他们相信远古世纪的关于外星人侵者的传说，因此他们创造出了巨人Kabuto，用他来防御外来不测的侵袭，这个巨人看来有一百英尺多高，力大无穷喜欢破坏一切事物，在一开始他还是蛮温顺的，后来随着他力量的强大并越来越拥有自已的思想，开始攻击他的创造者，将这个民族的残余完全地驱逐到苦寒之地。Reapers当然心有不甘，在栖居之所尝胆沥志，修炼他们自然元素的能量和魔法能力，希望有一天能打败这个可怕的巨人Kabuto，重返自已的家园故土。

至于第三方Meccaryns族，体型较小，喜欢在战舰上居住，曾在广袤的星际中进行漫长的旅行，他们拥有强大的装甲和高科技武器，在一次星际航行中看中了这块地方，决定收拾掉这里的Kabuto和Reapers后把这里做成他们的殖民星球。Reapers族当然希望Meccaryns和Kabuto两方鹬蚌相争，双方的力量互相消耗，而Kabuto在开始则胸中无物，视一切为仇敌，关心自已胜过一切，心里所常想到的只不过是如何找下一顿大餐而已。

力大无穷的巨人Rabuto

当你选择巨人一方进人游戏时，的确在体能和力量上占很大的优势，不过他非常容易饥饿，要花很多的时间用在觅食上。如果他的食物跟不上则很易疲劳，对付那些精壮的对手就力不从心了。若想更多地保存他的食物要找一种牧羊犬帮忙，它是一种很奇特的动物，能够守护东西和追逐敌人，可以在星球上的第四个中立民族Smarties里找到它的踪影。

擅用魔法的Reapers族

这一族也有着独特的优势，他们可以制造远洋战舰和远程攻击武器，这样可以防御空中力量和地面上巨人的袭击，他们脱离海上战舰还拥有独自的超自然能力和魔法力量，可以控制一些海怪向对手发动不同形式的攻击，他们还可以召唤出龙卷风或暴风雨吸走巨人的粮食储备和Meccaryns族的大队兵马。

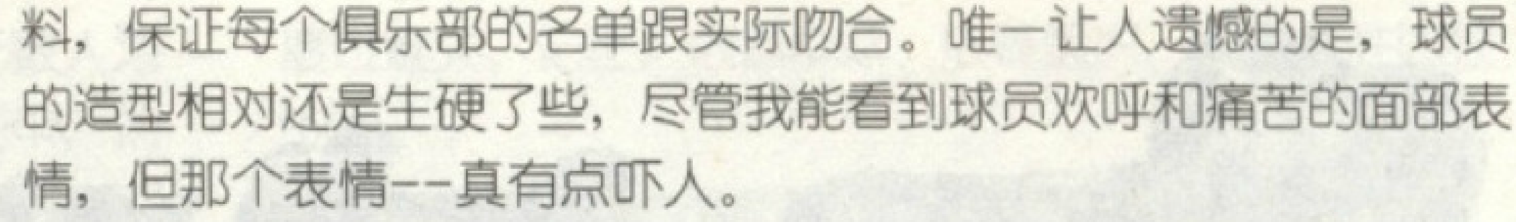
掌握高科技的Meccaryns族

Meccaryns种族依靠的是高科技，强大装甲武器和通力协作的团队精神。游戏的开始你会单独行动，执行的任务也是很简单，后来在不同的岛屿上的冒险行动会找到并援救出越来越多的伙伴。在游戏的后期找到并帮助星球上的第四民族Smarties族人，你的能力会不断升级，同时Smarties会治愈部队的损伤，最后，感激在心的Smarties人会为你在星球陆地上建造一个舰舱供你的作战单位休息或疗伤。

图形、损伤……

《巨人》中的一切都是即时的，在一开始你会感到它象一部动作游戏，再往后你越来越考虑的是如何寻找敌人的弱点，如何来壮大自已的力量，在敌人的炮火威胁中生存下去，这就要应用一定的策略手段和战术了。游戏的视角是任意切换的，可从第一或第三人称的视角来观察外界情形。它的引擎是真3D的，从制作小组在网上发布的资料来看，它的图象并不比《虚幻世界》或《雷神之锤》系列差。

游戏大致有三十个单独的关卡，也有连线模式……不管怎么来说，士兵和巨人之间的战争故事是很吸引人的，它不仅发生在遥远的星球，还有各种的魔法和高科技武器展现在我们的眼前，真是炫光溢彩，妙态纷呈，让我们一起期待吧!



FIFA2000之前瞻

火狐狸工作室 杰迪



当我还在和朋友力战FIFA99时，当我还在和一些朋友争论FIFA系列和PS机上的足球游戏Winner11孰优孰劣时，EA Sports公司已经将它正在开发的FIFA2000揭开了面纱的一角。

其实我并不喜欢FIFA99，但这并不能抹煞“FIFA”系列的光荣历史和它们开创的电脑足球游戏中的EA时代。在这里我有一个发现：每隔两年，FIFA系列中总会出现一个出类拔萃的成员，但中间那年推出的却不太理想，例如94、96、98就很好，但97、99遗憾较多。

时间接近公元2000年，足球游戏迷们开始期盼FIFA2000能够应验这条“真理”，希望它能给我们一种全新的感受。最近的E3大展上，EA Sports公司将它推上了展台。从现有的资料和图片看来，这个新作……单纯由图像判断，应该是本世纪内足球类游戏的登峰造极之作……

改进的图像引擎让人叹为观止，看着绿茵场随季节和环境变化的草皮色彩，看着场地上某些地方由于频繁践踏显露的泥土色调，看着观众席上更为立体的境况，看着阳光斜射球场顶棚形成的阴影，看着球场边的记者和保安人员……相当真实的感觉。而且，在游戏中可以修改更多的球员资料和能力数据，包括球员的胡须和头发。大家可以通过互联网下载新的球员资料，保证每个俱乐部的名单跟实际吻合。唯一让人遗憾的是，球员的造型相对还是生硬了些，尽管我能看到球员欢呼和痛苦的面部表情，但那个表情--真有点吓人。

FIFA2000将各国联赛增加到17个，包括欧洲主要联赛，而亚洲只有韩国联赛，怎么才能有中国甲A联赛呢？看来等正式版出来还没有的话，就又要往上打补丁了。新作中还有40余支历史名队，让大家追忆一下喜爱的球队往昔的光荣，不妨让这些“老爷车”和现在的比一比；贝利迎战罗纳尔多，将会非常有趣。赛季的时间表将按真实情况安排，俱乐部球队除了参加联赛外，还将同时参加杯赛。比如：我们指挥欧洲俱乐部球队，有机会参加欧洲冠军杯，前提是这支俱乐部上赛季的联赛成绩达到要求，所以每个赛季还要为下赛季杯赛参与权而奋斗。

按照惯例，EA Sports请了一些足球运动员进行动作捕捉。这次请来的都是美国职业大联盟的球员，通过动作捕捉，EA希望能够改进前作中一些受到批评的地方，比如护球比较困难，FIFA99中抢球时只要轻轻一撞对方就倒了，在新作里运用了新的保护逻辑，球员会根据情况做出护球动作；又比如FIFA99中胸部停球动作持续时间很长，很容易被对方截下，新作中也做了改进。从96到99，每一年的作品总会弄出不少新的欺骗、过人动作，新作不会把重点放在这方面，而将着力球员对操作的反应，也即加强操作性，同时还增强了物理特性，即球员对碰撞、压迫、场地环境等的反应。



相信FIFA2000会在AI上有所改进，但我希望，这种提高不是像98升至99那样让人感觉倒退的“提高”。一直以来，足球游戏追求的目标是“真实模拟”四个字，真实模拟要求在整体上反映足球，不要仅仅是简单的阵型、简单的进攻方式和路线、简单的防守区域；真实模拟要在跑位、进攻套路、战术等等向现实靠拢，我希望……最起码，FIFA2000的后卫是真正懂得助攻的后卫！

FIFA2000预定于今年冬季推出，EA Sports公司正在紧锣密鼓地开发，大家不妨提一些意见，直接发给制作小组，让他们能够做出一个合我们胃口的好游戏！



鬼城喧嚣 Silent Hill

山东 戈五

今年E3大展最火爆的新闻之一，就是微软与Konami签署了“跨平台协议”，一大批优秀的PS版的光盘游戏将被移植到PC机上来。在首批移植名单上赫然写着《鬼城喧嚣》（Silent Hill，又译《寂静丘》）的名字，这是今春最轰动的PS版恐怖游戏之一，销售记录直逼《生化危机II》。

《鬼城喧嚣》有着谜一般的情节和迷雾笼罩的画面：充满悬疑的情节可以让玩家感受到某种持续的不安和焦虑，而雾状的画面（美工人员省劲了）又可让游戏保持流畅的速度。如果你以前玩过《鬼屋魔影》（Alone In the Dark）或《生化危机》（Resident Evil），那么你对这款游戏的操作会感到得心应手。如果你是新手，则需要在开始阶段稍加练习。别担心，操作并不复杂，不会让你去啃深奥难懂的说明书。

玩家在游戏中扮演的角色叫哈里·梅森，他正和女儿切丽尔开车去一个名叫“沉寂山峦”的小城度假。一路上大雾弥漫，下着小雪，能见度很低。浓雾中突然显出一个人影，哈里不得不猛打方向盘躲避他，随着轰然一声巨响，人事不省……哈里醒来时发觉切丽尔不见了，他到城里去找她，发现这个小城正如它的名字一样，一片死寂，但这仅仅是表面上的沉寂罢了……你将对付的魑魅魍魉之辈足足有一火车之多！游戏的动作是即时的，不过你可以随时暂停，或者在遇到难关之前找一个笔记本先存盘。在游戏中，你更多的时间是在解谜答疑，而不是没完没了地与那些僵尸恶鬼纠缠不休。那些东西出没无常，足能将你吓得灵魂出窍。找回女儿是游戏的主要“任务”，围绕着这一主旨，你还要不时地解决其它一些事件。如果你失败了，你就永远失去了女儿。

说到悬疑恐怖游戏，不能不再谈谈老玩家们都熟悉的《鬼屋魔影》，那款游戏可是悬疑恐怖游戏的老祖宗。它居然能在老迈的386机上演示出电影镜头般的视角（角色移动时就像身后跟着一架摄像机一样），令人惊异。《鬼城喧嚣》继承了这种影片风格的视角，借用当今的最新技术，给玩家们以全新的感受。可惜在某些突发事件中，这种视角有时会出现不尽人意的地方，不过这无伤大雅，采用这种技术会使游戏环境给人一种真切自然的感受，让玩家们不由自主地沉缅其中，可谓弊少利多。这种视角与“第三人称视角”十分相象，在如今的游戏业已经蔚然成风，尤其是对于悬疑恐怖游戏来说，没有理由采用《雷神之锤》（Quake）或Doom那样的“第一人称视角”。如果采用“第一人称视角”，玩家所能看到的只是正前方的事物，而采用“第三人称视角”，玩家能够看到魔鬼从暗处出来，悄悄地移到游戏角色的背后，这种恐怖效果似乎要更强烈些。《鬼城喧嚣》充分利用了光影和视角的特殊效能，没完没了地折磨玩家的神经……嗯，恐怕要让这款游戏离孩子们远些了。

说到光影效果，它在这款游戏中表现得实在优秀。在一些光线较差的场所，你所能看清的范围不过几步远，你只好借助手电筒。尤其糟糕的是，这是个恶鬼出没的地方。当你打开手电筒时，你可能正好照见它近在咫尺的尊容。

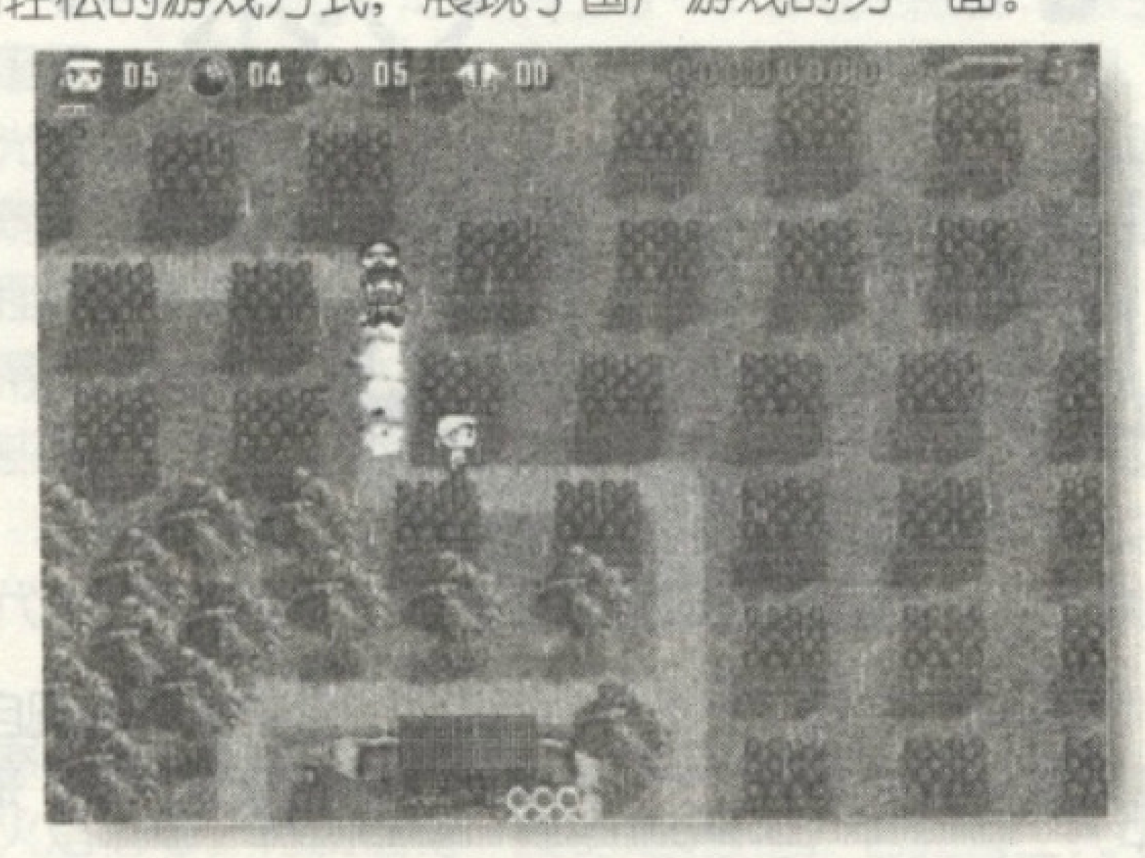
还不止这些。记得《鬼屋魔影》中那不时传来的令人惊悚的钢琴声么？没错，音乐和音效在这款游戏中也扮演了一个可怕的角色，它们把那阴森诡异的气氛烘托到了极致，使你那本来已经饱受折磨的神经雪上加霜，几近崩溃。如同恐怖片一样：危险临近，音乐大作，但你偏偏不知道危险来自何方，茫然无措。与影片不同的是，这次你不是在看别人的冒险经历，因为屏幕上那个孤零零站在黑暗中的人正是你自己。你想打开灯看看么……上帝保佑你！



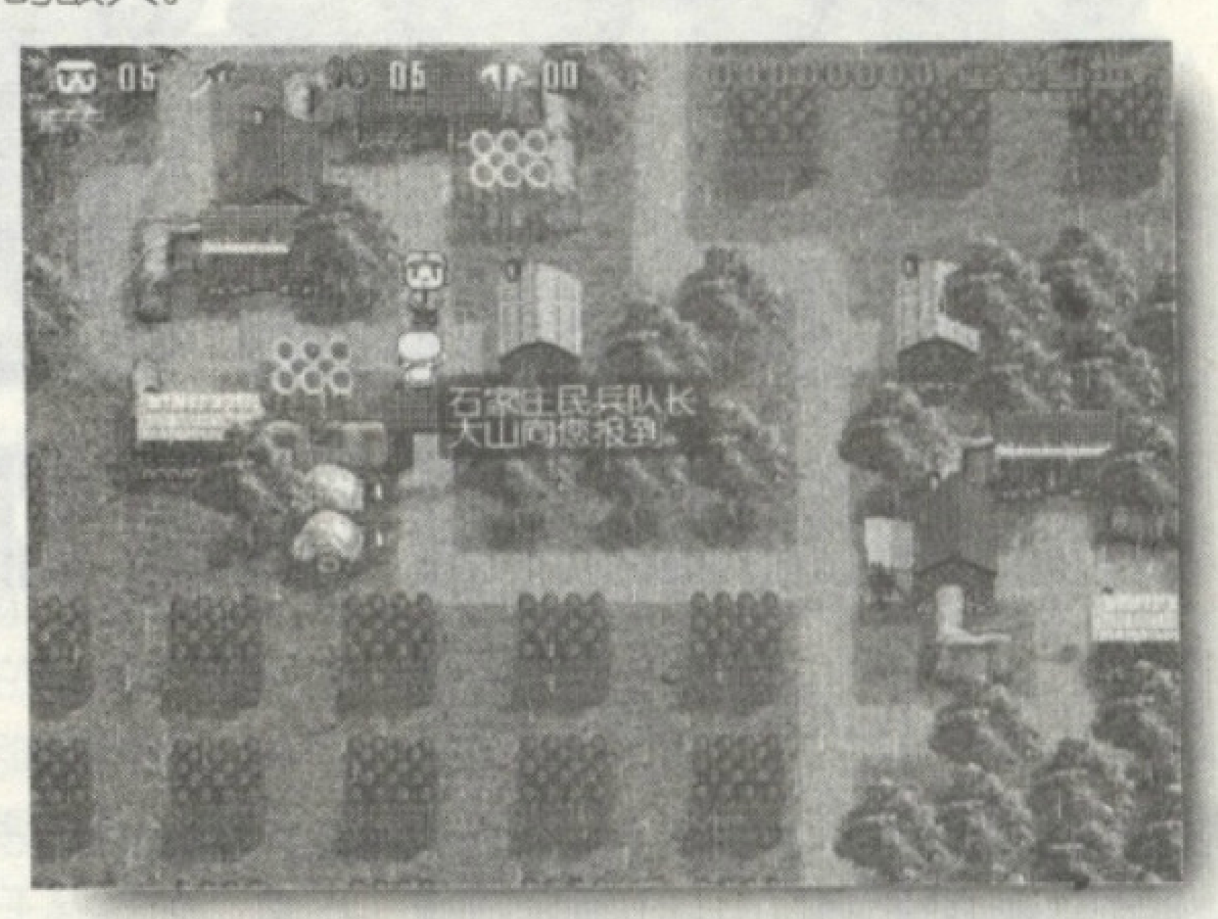
北京 Naga

我们永远不可以忘记那个年代发生的事，无数人为了抵御日本侵略者，冒着生命危险投身到革命当中，他们凭借过人的智慧和勇气，一次又一次地给予侵略者沉重打击。那一时期，在敌后根据地发生了无数个紧张、动人的故事。今天介绍的这款《平原惊雷》讲述的就是发生在华北某抗日根据地的革命故事。

《平原惊雷》是一款由目标软件公司发行的“炸弹超人”式的平面动作游戏。不同于以往那些制作复杂、动用人力较多的国产游戏，《平原惊雷》以清新的风格和轻松的游戏方式，展现了国产游戏的另一面。



《平原惊雷》的故事主线是华北某抗日根据地民兵队长大山和妇女主任翠翠克服重重困难，最终炸毁日寇军火列车，成功地配合主力部队完成了反扫荡任务。游戏的一个突出特点就是操作简单，只需要6个按键就可以轻松控制主角的行动。在游戏长达41关的过程中，将会出现各种各样的敌人，有装备简单的伪军，梳着分头、骑着破车的汉奸，留着仁丹胡的小日本儿等等。此外，游戏还设计了多种武器和宝物，主角可以拣到遥控雷、手枪、炸药包等武器，还能找到药箱、加速鞋等宝物，这些都是对玩家有很大帮助的东西，在战场上杀敌之余，千万别忘记寻找它们。至于能否把一群鬼子用炸药包堵住，然后一起超度，就看你够不够机警了。除了这些敌人外，还有碉堡、轨道巡逻车等难缠的对手，对付它们就更需要胆色了。面对这些敌人，你不必感到孤独，广大人民是和你站在一起的。在游戏过程中，你将会遇到区政委、张大爷、王道长等人物，他们会告诉你该干什么，甚至帮助你度过难关。记住，依靠群众、依靠组织，才能战胜凶狠的敌人。



这款《平原惊雷》以动作形式为主，为了展开剧情，增强感染力，加人了大量的RPG因素。游戏除了支持局域网络游戏之外，还提供了二人同机游戏的模式。这些都为游戏增色不少，也很适合中国玩家的条件。《平原惊雷》采用了半透明的画面效果和真人语音，虽然在绝对质量上算不上很出色，但作为一款休闲性质的“炸弹超人”游戏，画面和音响效果已经足够吸引人了，尤其是丰富的人物形象，使人不由得想起那些脍炙人口的抗战影片。

长期以来，国产游戏一直受到来自各方面的压力，当然，很大一部分原因在于自身的不成熟。《平原惊雷》避开了过分复杂的制作过程，将重点放在故事背景和游戏趣味性上，以一款简单的“炸弹超人”式游戏表现中国人民的抗战历史。也许，《平原惊雷》并不足以挽救逆境中的国产游戏，也不太可能掀起另类的高潮，但无疑比一些耗资巨大而收效甚微的作品要成功得多了。



劲爆棒球2000 (High Heat Baseball 2000)



游戏类型：体育
制作：Team .366
发行：3DO
系统配置要求：奔腾166、16MB、WIN95/98

作为不擅长体育运动的我来讲，棒球倒是我喜爱的少数几个运动之一。除了在大学时代打过一阵之外（发现自己很没天分），很久不接触了。不过在这段时间，棒球游戏却是我一直关注的。今天介绍的《劲爆棒球2000》是一款近来少有的优秀棒球游戏。

《劲爆棒球2000》采用全新的系统，拥有众多突出的特点，大大缩短了游戏和真实比赛的距离，使玩家乐在其中。《劲爆棒球2000》包含了《劲爆棒球1999》的一切优点并有所提高。高质量的3D画面将球场上的一举一动都真实地表现出来，玩家将随着游戏人物的奔跑、投掷而兴奋不已。

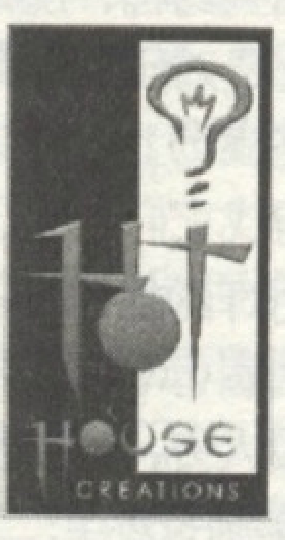
喜欢这种运动的朋友就不必说了，不喜欢棒球的玩家也应当尝试一下，毕竟好游戏不容错过。

Gangsters

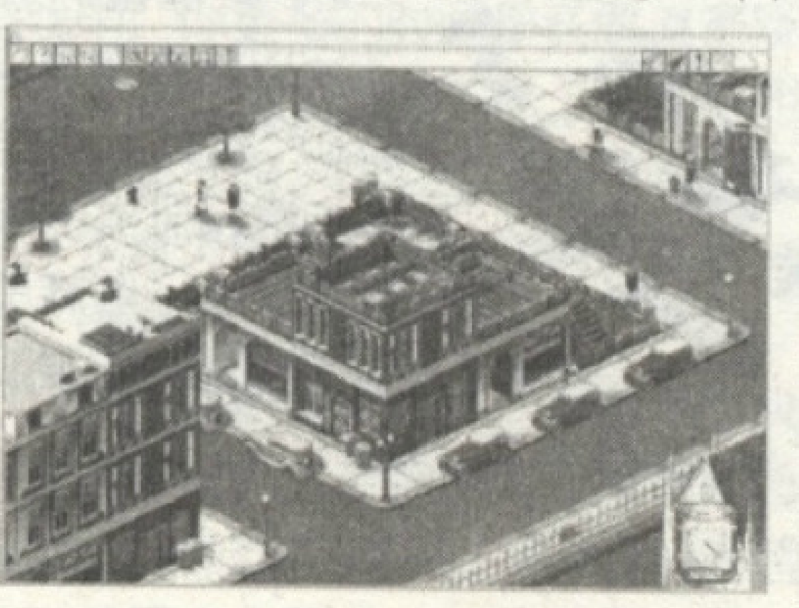
教父 (Gangsters)

游戏类型：策略
制作：Hot House
发行：Eidos Interactive
系统配置要求：奔腾166、16MB内存、WIN95/98

你有没有想过凭借出众的智慧成为家族的骨干？仗势过人的胆识领导整个组织？你有没有想当一个教父？如果前面的答案都是肯定的，那么，你一定不会拒绝这款Hot House制作的策略游戏《教父》。



游戏将玩家置身于20世纪30年代的芝加哥，在帮派林立的“地下世界”中求生存，敲诈、恐吓、走私、赌博还有火拼，这一切都将成为你生活中的一部分。如果你曾经看过那些黑白警匪片、黑帮片，并想过要舍身一试的话，《教父》给你一个机会。



为了表现出作为组织首领的智勇双全，游戏采取部分回合、部分即时的方式。在策划整体事务上以回合制进行，让你有足够的时间去考虑应该做些什么；而执行具体任务时则采用即时的方式进行，让你体会那份紧张、激烈。游戏结合了多种常见因素，有角色扮演、即时战略、模拟经营等等，帮会的方方面面都要照顾到，目的是让玩家有亲手管理家族企业的感觉。游戏的画面并不出众，不过，好在游戏并不是以画面取胜，而是借助一些人潜藏在心底的暴力倾向，嘿嘿……

雷神之锤III (Quake III)

游戏类型：主视角射击　制作：id Software
发行：Activision　系统配置要求：PII266、64MB内存、WIN95/98

“雷神之锤”，一个充满魔力的名字，自从两年前，它的名字一出现，便象受到某种神秘的召唤，迅速传到世界每一个角落。现在，它的第三代来了，就象个一年一度的仪式，令无数玩家翘首期盼。虽然还只是个DEMO，但它的魅力却足以令人折服。

这个《雷神之锤III》的DEMO只包含两个连线关，允许多种连线模式。笔者通过两天的激战，对这个游戏有了初步的了解。

首先是画面，这是现在每一个游戏的脸面，对主视角射击类来说尤为重要。《雷神之锤III》在这方面当然没有令人失望，细致的贴图和绚丽的光影远远超出二代的水平。尤其是爆炸效果，当一颗火箭弹爆炸后，首先是发出强光，然后变成桔红色的火球慢慢地扩散，最后破裂消散，整个过程显得平滑自然。有时，过分的效果还会阻挡视线，以至于到后来，我不得不将尾烟效果关闭以看清对手的动向。游戏场景设计结合了前两代的特点，华丽效果超过二代，建筑风格更有些接近一代，当然辉煌了许多。此外，人物造型和动作也显得更加细腻。而这一切的前提是机器够快、显卡够好。

熟悉《雷神之锤》一代的朋友一定会对《雷神之锤III》的音效感到无比亲切，因为三代中的许多音效采用了一代中使用过的。当吃到药包或扔出手榴弹时，会令人回忆起在玩《雷神之锤》一代时的情景。

《雷神之锤》系列的武器总是一代比一代先进。这次，玩家在游戏开始时就被赋予两种武器，一个是近战冷兵器，一个是微型冲锋枪。二代中的3号、4号、6号、7号和9号被保留下来（当然样子全变了），还增加了雷电枪、火焰枪等。特别值得一提的是0号枪，它拥有二代中4号枪的射速、7号枪的威力和9号枪的初速，是一种极其霸道凶狠的武器。

《雷神之锤》系列最值得称道的不是它的画面，而是操作感，这是它能在网上称霸的本钱之一。《雷神之锤III》的操作感依旧十分优秀，运行起来顺畅自然，当然，你机器不够好我就没辙了。所以，还使老爷机的朋友快下决心吧。

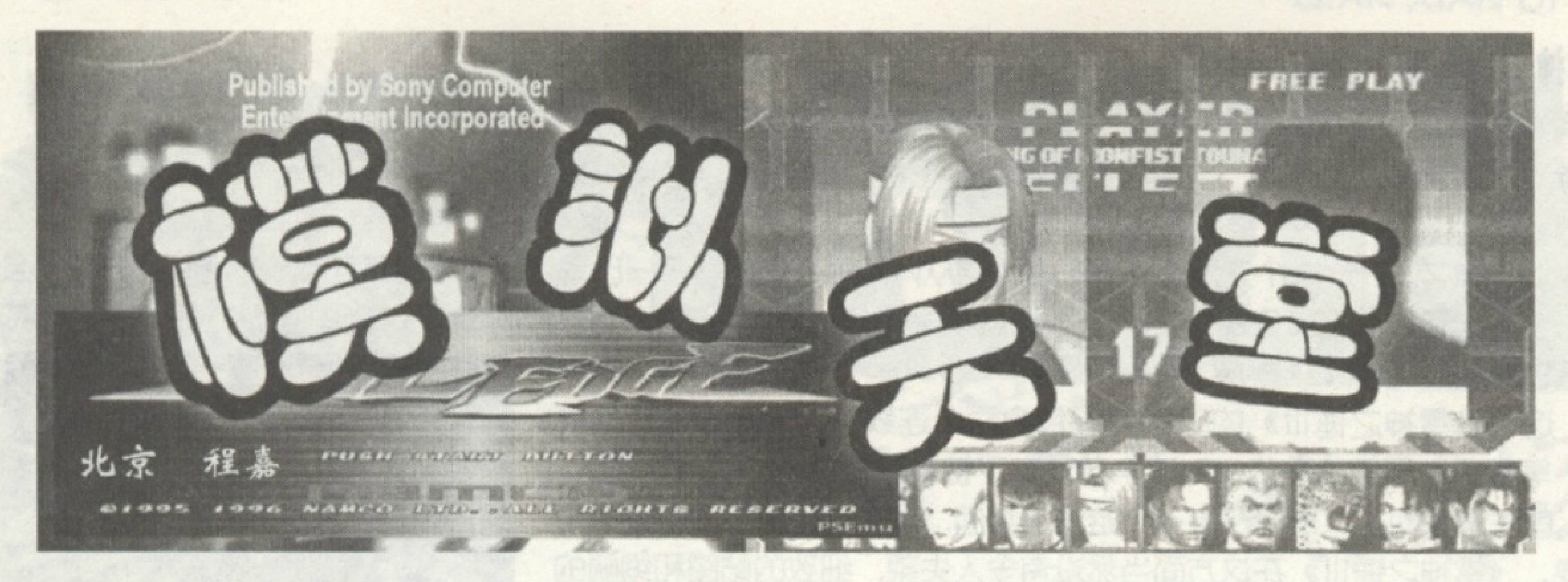
首领 (Kingpin)



游戏类型：主视角射击　制作：Xatrix Interactive
发行：Interplay
系统配置要求：奔腾200、64MB内存、WIN95/98

《首领》是Xatrix Interactive开发的一款带有浓厚RPG风格的主视角射击游戏。为了突破纠缠在身边的众多同类游戏，《首领》在制作过程中非常强调互动性，这不仅表现在主人公与周围景物的相互反应上，还体现在主角和NPC的关系上。当你手持铁棍到处闲逛时，那些对你抱有敌意的人会毫不畏惧地向你围过来，但如果你手中的家伙换成雷明顿火铳时，他们就只有作鸟兽散的份了。和NPC交流也是游戏重要的一部分，有时，仅有恐吓、杀戮是行不通的。本来，钱在这种游戏中是不常见的，不过这次不同，你可以在商店买到需要的物品，当然没钱就不好办了，所以平时多注意哪里有钱，尤其是别忘了在被你干掉的家伙身上找找。《首领》的情节性很强，这一点可能更甚于《大刀》，为了完成任务，不能象以前一样一味地杀戮。

游戏采用了《雷神之锤II》的引擎，并且在此基础上有大幅度提高。由于游戏场景以现实世界为蓝本，所以一切都显得离玩家很近，因而产生的临场感比较强。在音效方面也是如此，人物的叫喊不再是怪物般的嘶吼。游戏在人物的受伤系统方面采取了部位区别的方式，不同的地方伤害程度是不同的。总之，所有一切都努力模仿现实。



北京 程嘉

天使手记

各位狂热的模拟器玩家大家好！新一期的模拟天堂又和大家见面了。DREAMER继续为大家报道近期的模拟器信息。最近一阵，总的来说是很平淡的，没有惊天动地的模拟器出现，而且BLEEM也没有准时出炉，唯一令我们感到欣慰的是http://neocharity.retrogames.com 成功的DUMP出了最新的NEOGEO游戏《月华的剑士Ⅱ》！总算是为我们平淡的生活增添了少许色彩。《月华的剑士Ⅱ》是SNK最新在NEOGEO上推出的2D格斗游戏，其画面十分的华丽，最重要的是此款游戏只有街机版和NG版，并且还没有计划推出它的PS版或DC版，所以广大的电脑玩家将首先领略到《月华的剑士Ⅱ》的震撼！在下面我们将详细报道。

★模拟器新闻联播★

Meka 0.13版发布

Zoop发布了MEKA的0.13版，更新内容如下：

－不同的非模拟器问题修正

－加入了一个选项以释放已装载的ROM（用以玩那种较慢的游戏）

－加入了Colecovision（？）模拟

－色彩主题不再置于执行文件的核心，你可以通过编辑MEKA.HTM来创造自己的色彩主题。

下面是一些新加入的主题：

－女孩力量（ZOOP）

－单色（LIMBS A FLYIN）

－死亡（RONI）

－灰盒子（PUYOLIN和ZOOP）

－加入了必要的代码来控制注册键，现在注册了的用户可以有一个永久的密码文件来打开MEKA

－所有暂停键的问题（不管有没有打开游戏杆）

－修正了在SG－1000/SC－3000/COLECOVISION游戏中的雪花现象

－修正了偶尔发生的键盘锁的问题

－升级了存盘文件格式。在此版本中旧版文件仍能读取，但你不能用旧版本的软件读取新版本的存盘文件，不过，谁在乎？

取消了SMS背景图象保真图片来符合所有的色彩主题，在没有加载“弹药筒”时插入一张图片。

－对SG-1000/SC-3000/COLECOVISION游戏的一些优化

－从MONICA EM中加入了一个FM补丁

－为兼容性检查和列表加入了一些新的标题

NOSEFART 0.5版发布

这个了不起的NSF（FC的音乐播放器）的新版发布了：

－修正了在13h模式下死机的问题—从现在开始，坏的矩形被取消了

－把缺省分辨率改为320X200，13h模式（现在可以在所有的显示器上正常工作了）

－取消了一些没用的选项

－改变了一些键盘组合

－每个频道上的VU标尺

－更多的图象上的改进

所有的A/P MAME版本升级

Rodimus Prime发布了为奔腾和AMD/P2优化了的MAME 0.35 beta12版。这个版本比原先的提升了一点速度。这些版本的升级是为了能支持新出的Last Blade 2 和Quiz King Of Fighters两个NEOGEO游戏。从下面的地址下载：davesclassics.warzone.com/mame.html

Reality Boy的新闻

David Tucker升级了他的Reality Boy新闻主页，加上了很多这个模拟器升级的情况。这次升级好坏消息都有。好消息是Panic Bomber差不多能运行了和Water World已完全可玩。坏消息是这次升级后，破坏了其它游戏所依赖的定时器（Telero Boxer，Space Squash，Insmouse House），希望此问题的修正会很简单。 http://dana.ucc.nau.edu

"GLOBAL计划"作者采访

在前些天一些它可能可以运行Wave Racer64和Mario64的图片出现后，现已有了许多关于GLOBAL计划的讨论和思考。还有，象早些时候提到的，这个计划正在秘密进行，或是已经"结束"。在这之前，BWB采访 了该计划作者，他们讨论了一些关于这个模拟器的问题。

Nosefart V0.3发布

Matt Conte把他DOS版本的NSF（任天堂声音格式）播放器升级了。从0.1版到现在已有了两次升级，下面是此新版本的改进：

－支持bank switched音调（Metroid，Kirby等）

－图像上的改进

－初始化程序的改进，使更多的NSF能用

－模拟速度加快

－解决了在一些显卡上运行死机的问题（现在可以忽略屏幕顶部和底部的灰条）

SNES 9X 1.19版发布

下面是此次升级的内容：

－解决了所有已知的问题

－加入了功能键F12在插补模式间切换。下次升级将加入插补模式。按F12可以就－可以简单地在四种模式间切换

－以前死机的问题是因为MMX自动检测功能没有正确运行，现在好了

DOS版DREAMER已经下载到本地，到下面的链接下载：

http://emuheaven.027.net/s9xdg119a.zip

新的bleem! DEMO

官方bleem!站点（http://www.bleem.com/）发布了一个新的DEMO。此次升级最大的变化就是取消了时间限制！这个消息意味着正式版发布的临近吗？该站点再次说在正式版发布前情况会变得越来越好。在模拟天堂可以下载到这个最新的DEMO。

http://emuheaven.027.net/bleem_w21846.zip

EMU+ V0.35beta12发布

EMU+是另外一个for DOS和WINDOWS的非官方MAME，但它结合了其他各版本的MAME中一些非常酷的东西，包括：

－为模拟的不同的CPU准备了不同的时钟速度

－连发键设定

－在此版本中支持Last Blade 2和Quiz King of Fighters

可以从http://snow.icestorm.net的emuplus下载它的DOS和WINDOWS版本的源文件。

★特别报道★

《月华的剑士Ⅱ》强力出击

5月5日，世界上最成功的DUMPER组织 http://neocharity.retrogames.com 成功地DUMP出了年初刚刚上市的NG街机新作《月华的剑士Ⅱ》。游戏发布以后，模拟天堂就利用强大FTP主机将这个重达32M的怪物完全拉回了本地，并且提供了2个镜像，完全可以保证国内玩家高速安全地下载。如果你用56K的MODEM连入163网，大约可以在3-4个小时内下载完毕。有兴趣的玩家可以到我们的站点 http://emuheaven.027.net/lb2.htm （LB2下载专页）下载，请注意保护该游戏版权，不要用于商业用途，否则后果自负。

《月华的剑士Ⅱ》的运行方法：

NEORAGEX：

由于是NG游戏，所以要使用NG的模拟器，现在的首选当然是近期才推出的NEORAGEX，这个模拟器大家可以在模拟天堂下载到：

NEORAGEX http://emuheaven.027.net/w/neoragex.zip

必备BIOS文件http://emuheaven.027.net/w/ng.zip

接下来我们要对它做一个小小的手术，让其支持《月华的剑士Ⅱ》，方法如下：

用文本编辑器（EDIT）打开NEORAGEX的INI文件（NEORAGE.INI），在ROM项加入

112590,lastbld2.zip ，然后你就可以在NEORAGEX的LIST里看到LB2的项目了。

（由于近期读者来信大多问NEORAGEX如何使

用，现在我来指明一点，NEORAGEX只支持ZIP文件，所以你要用NEORAGEX玩游戏必须调用ROM的ZIP文件）

KBMAME：

用KBMAME玩《月华的剑士II》，首先你要下载KBMAME，在 http://emuheaven.027.net/rom/ng.htm 下载KBMAME，然后在http://neocharity.retrogames.com/neogeo.drv 下载最新的 DRV文件，然后就可以按照一般的方法运行游戏了。

★网友投稿★

我们的模拟天堂和模拟器

作者：TNT

自从“模拟天堂”创建以来,我每天回家的第一件事就是去那儿溜达一趟，仿佛没有比这个更让我兴奋的了。（DREAMER顿时感到身上所有的BLOOD全部充到了脸上，不一会儿就红的像个大APPLE了）

自打有游戏机的那一天开始，游戏就成了我生命中重要的一部分。记得在玩Apple2的时候，一个小小的打伞兵就让我废寝忘食。（DREAMER：我也有过APPLE2呀！）后来有了任天堂，打游戏的时间就更多了，直到后来的MD，SFC，NEOGEO，SS，PS，N64，DC……游戏给我带来的乐趣简直无法用语言表达。

当我第一次在PC上见到了模拟器的时候，那种兴奋的心情几乎让我的心跳加快了好几倍。那些只有在街机上才能玩到的游戏居然能在PC上顺利地运行，这使我由衷地佩服那些编写模拟器的人，我也渐渐地爱上了模拟器……

有一天，我在网上见到了一个叫做“模拟天堂”的地方，发现这里是我梦寐以求的地方。开始的时候，这里的访问人数可没有现在这么多，但是切题的界面和丰富的内容深深地吸引了我。为了能够体验一下新出的N64模拟器效果，我特地买了一块Diamond的Banshee，又买了128兆的内存，没想到真的没让我失望，流畅的运行速度和完美的3D效果使我着实吃了一惊。这使我对“模拟天堂”的“友好度”立刻上升了200个百分点，心中只有一个信念：“模拟天堂”将是我永远支持的站点！于是我把“模拟天堂”所有的链接都溜达了一趟，收获特别大。每天上网的任务就是来“模拟天堂”看新的消息和down没有的东西。由于货真价实的内容和到位的页面设计使得模拟天堂的访问人数翻了好几番，几十万的“浏览者”在这里已经不罕见了，再加上十几位高手的加盟，使得这里的更新次数由以前的两三天一次变成了一天一次，内容丰富了，信息量大了，它在我心目中的地位也变得不可替代了。Dreamer（版主）也成了我心目中的比尔.盖茨（有点夸张）。（DREAMER：真是太不敢当了……这样说实在让我承受不起呀。）

说起PS模拟器，我最喜欢的还是Bleem，虽说它没有声音，也不能存盘，但优秀的兼容性和简单的操作使得元老级的Psemu也比不上它。而且支持黑白CG，使画面效果达到了顶级水平。对机器的配置也很低，不需要什么插件，只有一个200多K的可执行文件，十分方便。虽然到目前为止还不支持3D加速卡，但Bleem官方的主页上已经公布了它对3D加速卡的开发，一块RIVA128就能达到十分完美的效果，可见开发者的编写能力。我想Bleem将是我们所最期待的东东了。

当然最让我兴奋的还是Ultra（N64模拟器）。虽说对硬件的要求过高了一点，但确实是物超所值的。一块8M的Voodoo2，300MHZ的处理器，加上64M的内存，足以让Zelda64运作如飞，绝无跳帧现象。亮丽的3D效果和完美的贴图，足以让任何模拟器爱好者陶醉。当你驰骋在如此迷人的3D世界里难道不是一种享受吗？

本人最喜爱的就是战略游戏了。从早期的霸王的大陆到现如今的机器人大战，都能在你心爱的电脑上玩儿到，这种感觉真让人欣慰。连刚推出的Color GB都能模拟在你的电脑上，奇妙！真奇妙！虽然本人的编程水平不高，只能羡慕一下别人的作品，但我相信这让人爱不释手的模拟器，一定会让许多高手都加入到这个极具创造力的“行业”里来，前途不可估量呀！

真希望有一天能见到我们中国人编写的优秀的模拟器，虽说这已不是一件新鲜事，但和国外的作品比较起来，还是有一定差距。如果你是一个游戏迷，又是一个编程爱好者，为什么不来试一试呢？“模拟天堂”的版主Dreamer已经走在了前面，我坚信将会有许许多多的人加入到模拟器的世界里来，将会有许多我们国人编写的模拟器代替国外的作品，“模拟天堂”也将会迈出国门，成为爱好者们永远的天堂！

（DREAMER：此文写出了一个模拟器爱好者的心声，感情真实，只是希望大家以后不要如此的夸奖我们，实在受不起：）模拟天堂有待完善的地方还有很多，我们还需要更多的努力，只要玩家们想和大家交流一下自己玩模拟器的感受就投稿给DREAMER吧，只要是文笔通顺有内涵我们都会采用的。投稿EMAIL：dreamer@cj.net.cn ，各位玩家我们下期再见！BYE。）

战地2100

Warzone 2100

天骄创作室 吴冠军

本世纪伟大的历史学家——阿诺德·汤因比博士说过："战争是文明所具有的先天的弊病之一"。战争有组织按秩序地发挥潜藏人类体内的生物本能——残酷性与暴虐性，"在战争中，人与人之间在公共机关、国家政府或内战时的临时政府的命令下，相互残杀，士兵同没有任何个人怨仇的对手作战，他们都互不相识。"站在人类的道德良知底线上，汤因比笔下战争之丑恶面目一显无遗："战争公然推翻了人类正常的控制心理而去屠戮人的生命。对于士兵来说，屠杀人类同胞，作为一般百姓这是要问杀人罪的——不仅不是罪行，反倒成为义务。人类主要的伦理规范被如此恣意地颠倒。……而且服役中的士兵被完全引离了已经惯熟的社会环境，这使得他们从过去的社会制约中解放了出来。既然已经受命杀人，那么他们打破正常的观念去恣意地奸淫、掠夺、吸毒也就没什么可奇怪的了。在越南，美军士兵的道德堕落实际上是任何一场战争中士兵们都会干的一种极端表现。"因此，汤因比告诫我们"战争就是罪恶"。

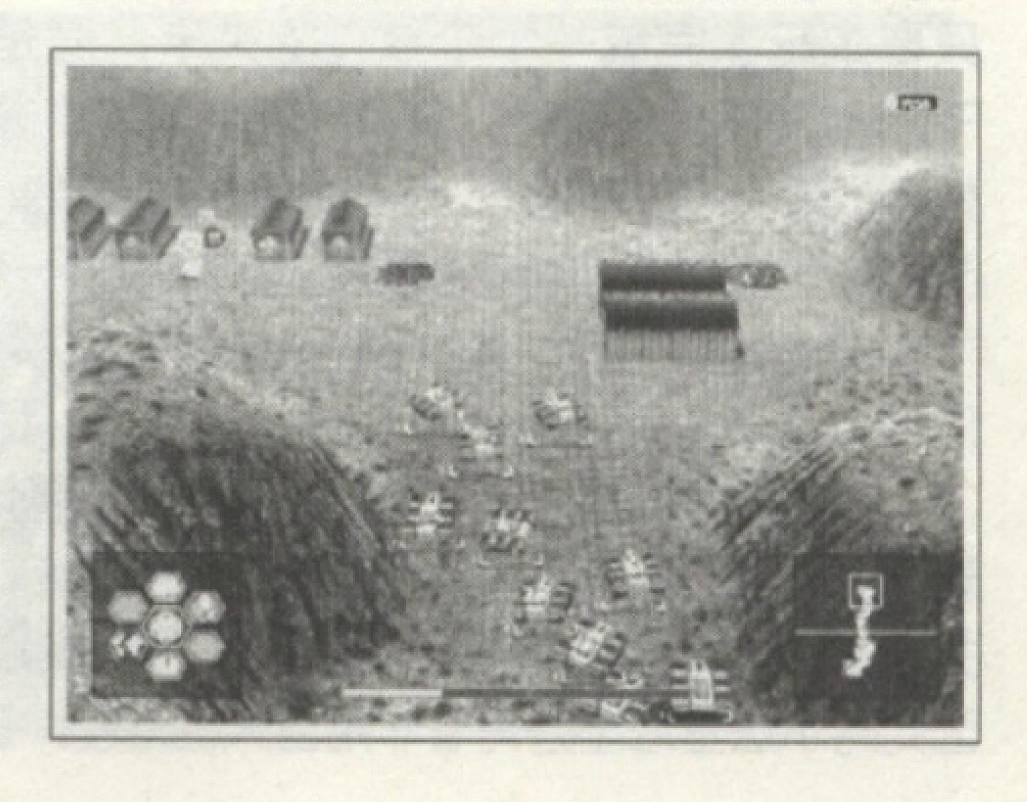
然而，在人类科技高速发展的二十世纪，战争却从来没有真正远离过人们。两次世界大战那一幕幕血腥画面已经给人们留下太多无法治愈的可怖回忆，在接下来的数十年冷战对峙中局部炮火也从未真正停歇过。战争，那么容易地一次次的一触即发。人的生命的尊严也一次次被粗暴地践踏在地，下一个世纪会是怎样，在笔者脑海里刹那间闪现出的竟是这样一幅图景：在未来高科技的城市建筑中空无一人，只有拿着机甲武器的机械人互相撕杀着……

大名鼎鼎的EIDOS公司在其新推出的作品《战地2100》（Warzone 2100）中也对人类下一个世纪进行了描绘。对比伤痕累累的二十世纪，我们看到的只是：更先进的科技+更可怕的战祸！

游戏中预计到2050年，北大西洋公约组织（NATO）的联盟终于崩溃。因为它无法面对国家主义势力的抬头以及欧洲的长期动荡。而2075年，恐怖份子施用核武器攻击。同年，一种叫做"神经连接"技术的研发工作开始了。2080年，"神经连接"技术取得专利。以该技术开发的机械人战士开始出现。也就在这一年，美国组建了北美战略防御局（NASDA）以保护北美免遭核武器攻击。次年，北美战略防御局开始建造卫星防御数组。2082年，北美战略防御局的卫星系统开始联网。然而在三年后的某天，北美战略防御局在对其系统进行测试时发生了巨大故障，世界上所有的主要大城市都遭到了毁灭性核武器攻击。而遭到核攻击的国家立即对美国进行了核反击，北美战略防御局则没有能够完全防御住飞来的导弹。2086年，人类迎来了核冬天，数十亿人死于瘟疫与饥饿，人类文明彻底结束了。北美战略防御局进入休眠状态。

此后，一队幸存者发现了一个废弃的军事基地，他们在那里安家并开始了一项计划。2099年，在军事基地中计划开始成形。这项计划致力于恢复崩溃前的科技以及重建整个世界。2100年，幸存者按计划开始调查崩溃前的科技。计划主管约翰·哈蒙德立志"要在崩溃的废墟中为人类重建一个更美好的世界。"

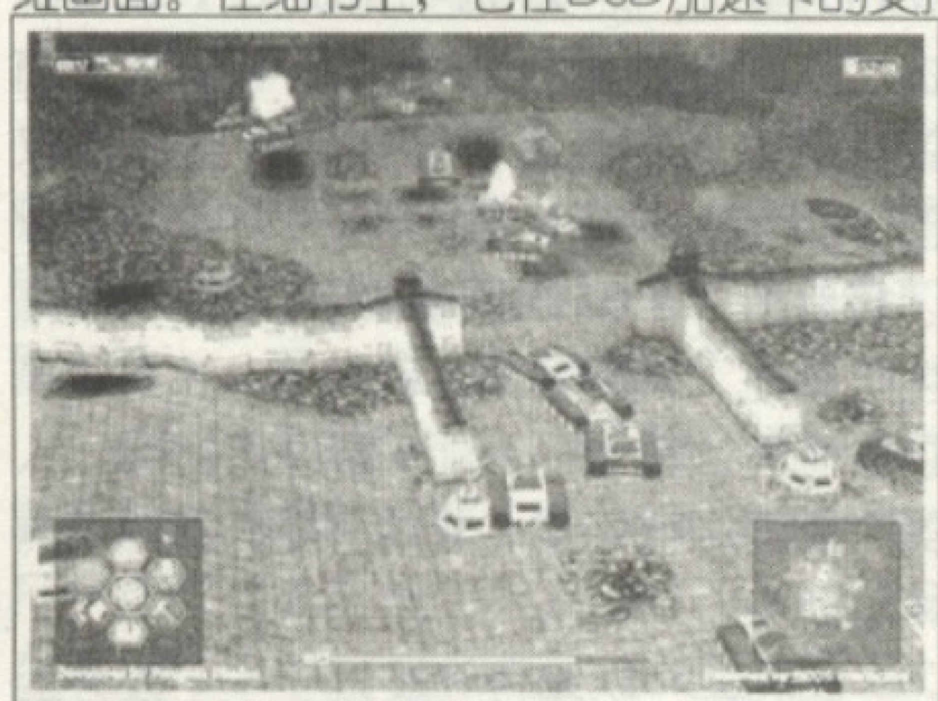
玩家正是要扮演哈蒙德，在任务计划的执行中扮演一名指挥官的角色。游戏的任务是冒险前往美洲西部的废弃地带，研发科技，重建文明，同时击败其他怀有同样目的的军队，最终揭开北美战略防御局（NASDA）失败的真相。由于核侵袭后的地球一片废墟，因此有限的资源成为了



最宝贵的财富，不同地区的幸存者为争夺那宝贵的能源继续着你死我活的战争。因此，只有在战争中存活下来，才可能进一步重建文明。

《战地2100》不仅情节发人深省，而且就游戏本身的游戏性而言，该作品也是有许多突出的闪光点，正如著名的GAMESPOT杂志所言："这是EIDOS在即时战略领域向（C&C）挑战的生力军，而它也确实如预期般地那样出色。"而PC游戏世界杂志则一言以蔽之，"Westwood应该感到恐惧，十分恐惧。"

首先给人深刻印象的就是其不同凡响的三维引擎。《战地2100》呈现给了玩家一个无与伦比的全三维世界，它允许玩家任意角度地进行倾斜、旋转以及收放三维画面。在细节上，它在D3D加速卡的支持下能够表现出精致的地形遮掩、天气效果以及高级半透明的阴影效果，至于各种武器交错发射、大小爆炸此起彼伏，整个三维的战场表现能力可以令最苛刻的玩家也叹为观止。此外，在游戏中玩家还能够用一个跟踪镜头去跟踪任一作战单位，并可以任意旋转缩放从各个视角观看战场和军队。在三维画面的描绘上，《战地2100》完全可以与当年轰动一时的《横扫千军》（Total Annihilation）相媲美。



在具体的作战设计上，《战地2100》中降低了资源管理的比例，相对而言玩家毋须建造许许多多不同的资源采集装置了，因为游戏中总共只有一种资源——石油。由石油转化而成的能源将可以运用在所有的军需场合中，比如研发、制造、建筑等等。而游戏中大部分的建设任务都是由卡车来完成的，它们建造各种建筑并维护之。因此游戏在建设管理上减低了分量，而加强了对战术的要求。《战地2100》不像其他即时战略游戏那样只要求玩家完成一个个独立的关卡，而是一改以往RTS单薄的任务设计，不同任务之间彼此具有了连续性与拓展性。并不是每过一关就要重建基地，你在某场战斗中保存下来的所有东西都将被带到下一关。

在《战地2100》中，任务关卡类型分为阿尔法基地任务（Alpha Base Mission）和传送任务（Transport Mission）两种。在阿尔法基地任务中，玩家的基地将会自始至终地贯穿所有的关卡，即完成一关后不会另换地图，而是不断地拓展原有地图的领域。因此阿尔法基地任务有着非常巨大的地图，玩家一边要探索新的地域，一边要抵御前来袭击基地的敌军。保护阿尔法基地对最终胜利来说至关重要，因此必须从任务的一开始就要注意对基地的保护，多在其周围建造坚固的防御设施。

而传送任务则是完全另外一种任务形式，传送任务一开始，传送器会运载作战部队到关卡的着陆地区。玩家必须将自己的军队送人传送器中，由它送到任务地点。传送任务的地图通常比阿尔法基地任务的地图略小些，但是，危险却有增无减，因为玩家将直接出没在敌方的地头。而且传送任务经常有时间限制，要求玩家必须在一定时间内完成任务并返回基地。

玩家所有的作战部队都可以像RPG游戏那样通过战斗来获取经验值，经验值增加到一定数量就能升级。每个作战单位都可以有新兵、老兵、精锐、特种、英雄等八个不同的等级。升级能够使得作战单位不断提高其命中率，以及减低其被击中率。当一个作战单位杀死512个敌军单位后，它就能成为英雄级单位。这种终极性的作战单位配上终极性的武器，那将几乎是锐不可挡的。在《战地2100》中，一个关卡结束后所有剩余的部队都被允许带人下面的任务，并且经验值也全被保留下来。因此玩家必须保证那些具有高经验值的部队顺利地通过每一个战役。基于这点，光会不惜代价地猛冲猛打在这里是行不通的，作为指挥官的玩家必须懂得保存实力，体恤"老部下"，经常得调它们回基地进行维修以及更换新的武器装备。

在作战之余，玩家切不能忘记游戏的目标——恢复核毁灭以前人类的科技，重建人类的文明。因此在战斗的同时必须得不断地查看游戏中的智能情报选项，寻找失落的科技，以及对寻获的科技记录进行研发。游戏中比较重要的科研项目有神经连接、建筑物组件、垂直起降机、间接火力等400多种科技。绝不能将所有的能源全用于生产上，必须留一部分用于研发。当然研发工作也绝对不会对你的作战毫无益处。当一项新的科技项目被恢复后，你马上就能将其运用到作战武器中，然后武装在作战单位上，从而提高部队整体的战斗力。当一项研发完成后，你就能够知道这项计划是重要的突破还是不起眼的突破。重要的研发会在智能情报显示这一栏中显示出相关的内容。查看这些信息可以得知这项新科技的具体特征和作用。如果一时没有找到新的科研项目，你也可以将已有的项目进行再研发，更新科技，使之升级。这样就能够提升一项已经存在的科技的威力，而任何可以用到这项科技的地方都会立即从中获益。

《战地2100》中还有一项不可不提的突出表现，就是其允许玩家对作战单位进行开放式的自行设计。玩家可以在设计屏幕上设计新品种，将不同的车身、推进器、武器拼装在一起，组成一个全新的作战单位。《战

区 2100》声称玩家可以自行设计超过2500个作战单位。虽然笔者在实际游戏中运用到的远小于这个数字，但仍已感受到了自由设计的魅力。在游戏中你会感觉到，创造性的设计对于你来说简直是无边的。你可以设计出一支完全个人化的作战部队。每当你研发成功一项新的科技项目后，你都能够获得一种或数种新的武器或者新的建造材料。因此你可以经常给具有高等级高经验值的作战单位进行重新设计并制造，其当前的经验值不会消失，而是会带人新造出来的、具有更强威力武装的单位中。而对于那些已经过时的作战单位品种，你则可将其彻底从作战单位列表中删除掉。这样你的部队就会不断地得以更新，变得越来越强大。

行文至此，我仍没有提到《战地2100》对即时战略游戏的一个重大改进，或者称之为突破亦不为过。《战地2100》的最大特色应该数游戏中首创的指挥官(Commander)系统的指挥模式。玄狐小组的一资深游戏评论家称此指挥模式代表了“即时战略的未来”。

游戏中当玩家研发了必要的科技之后，指挥官就变得相当重要了。指挥官能够领导其他作战单位进行战斗，并且能够使用激光指示器(Laser Designator)去鉴别目标。当一个指挥官用激光指示器鉴别目标时，其所率领的所有作战单位都将对此目标的攻击具有更高的命中率。同时，就像其他的作战单位一样，指挥官在游戏中也能不断获取经验值。当一个指挥官具有更多的经验值时，其就能控制更大规模的作战单位，以及具有更精确的激光指示器。指挥官的经验等级是以一排星数来表示的，起始是一颗星。一颗星的新指挥官最多只能领导六个作战单位。指挥官的经验等级每上升一级，其所能领导的作战单位数量就增加两个。指挥官在作战中，还能够从附近的火力之中召集火力支持。因此，善于把握指挥官将是获取战斗胜利的关键。

此外，该游戏具有不错的人工智能。玩家可以命令作战单位在受伤时退却、远距离开火或让它们根据观测塔的指示来攻击敌人。游戏操作也让人无可厚非，许多操作方式沿用(C&C)系列，对于一个老即时战略玩家来说，上手是一件极为容易的事。游戏界面相当友好，一些重要的指令功能全部集中在屏幕左下角的六角形面板上，诸如研发、制造、指挥官、建筑、智能情报等统统都在这里，非常便于操作。

对于一款即时战略游戏来说，单人游戏只是评价游戏的一个部分，多人游戏部分同样重要，很难想象一个不能激起玩家对战兴趣的即时战略游戏会大红大紫地流行起来。《战地2100》支持所有目前流行的对战方式，如局域网、Modem、Internet和Mplayer。多人游戏包含有三种完全不同的方式：战役游戏、组队游戏以及开放式游戏。战役游戏类似于单人游戏，建造基地，生产能源以及恢复科技等，只不过你所面对的敌人不是计算机而是其他玩家。主机能够设定允许联盟（玩家能够互相结盟）或者不允许联盟（在游戏中只有混战）。一旦联盟后，除了不受盟友打击之外，你还可以将自己的研究资料传给盟友，也可以向盟友赠送能源以及作战单位。而组队游戏与战役游戏不同的是，组队游戏中玩家之间的联盟是永恒的。小组胜利才是一个玩家的最终胜利。在开放式游戏中，你仍将与计算机进行对抗，但是允许其他玩家随时加人。此外，在多人游戏开始时玩家还可限定建筑物的数量以及能源等级，并可约定开始时基地的规模。对战中玩家之间的联系也是相当简便的，并能够开启多种通话通道。如果玩家拥有麦克风的话，还可以用语音进行交流。至于作战地图，在制作小组PUNMPKIN STUDIOS的主页(http://www.pumpkin.co.uk)上随时会有新的地图发布，以供玩家下载对战。



在这一段沉浸在《战地2100》的日子中，创作室常常是同时开着电脑与电视。电脑游戏中虚拟的爆炸场面与电视新闻中真实的爆炸镜头常常混杂交错在一起，令我不知身处何世。我时常在想，在那些硝烟的背后，什么才是人类真正的追求？作为一个普通玩家的我，已不止一次在虚拟世界中经历了世界的无序发展，战争不断升级的凄凉景象。难道我们真的要再经历一个动荡的百年？到公元2100年时，才回过头来咀嚼高科技战争毁灭性的可怕，才来反思人类的真正追求原来只是一个和谐发展的世界秩序？但愿我们就此牢记汤因比老先生留给世人的至理诫言——“战争就是罪恶”！



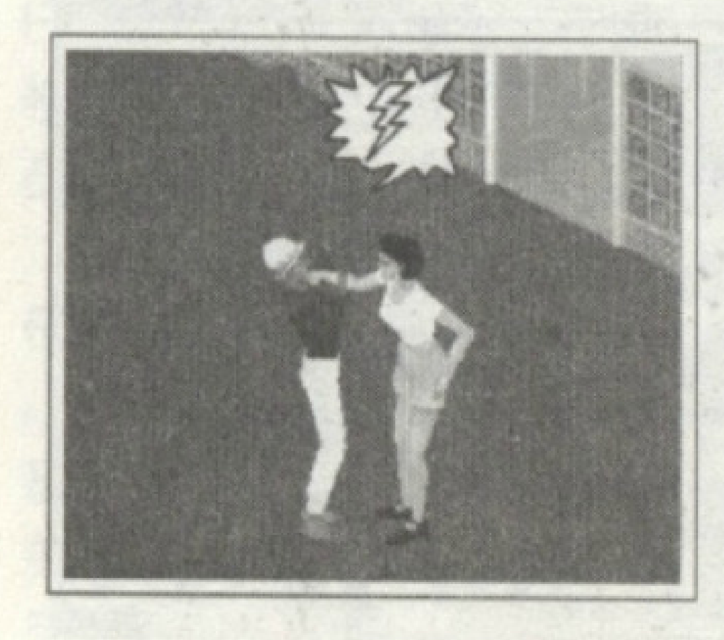


模拟人生 THE Sims

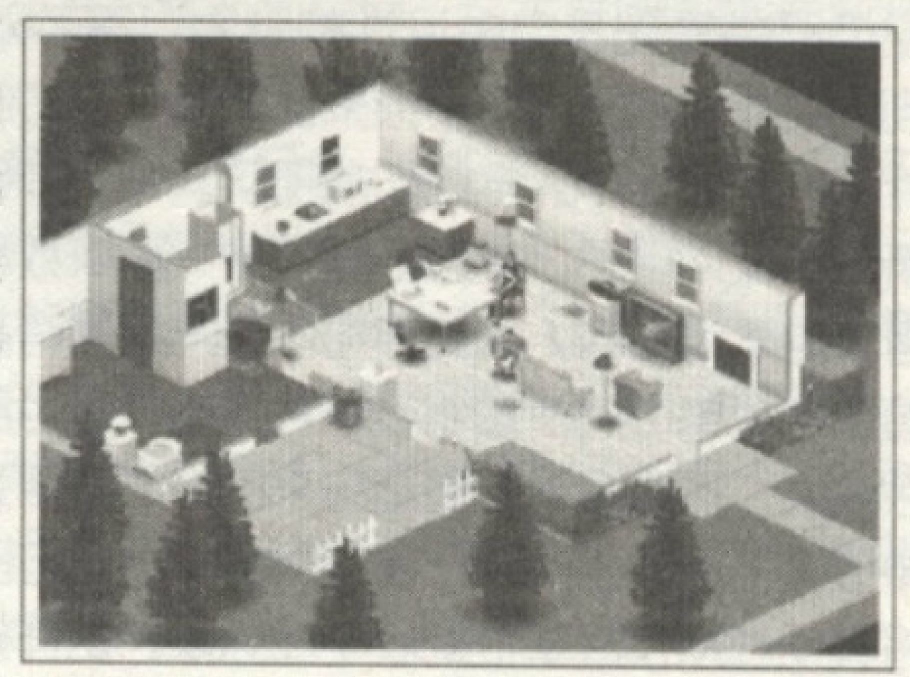
——火狐狸工作室 可爱多

当《模拟城市》、《模拟直升机》面世时，多少模拟迷们痛快地过了一回模拟瘾。我想，那种对城市的策划、对工作的直接操作等特点都是其它游戏所不能达到的，而且那种美妙的（实际是满足我们的虚荣心）感受、事业成功的滋味也是其它游戏所不能给予的。从玩家对等待《模拟城市3000》的望眼欲穿，使我深深感到各位模拟迷们的爱“模”心切，所以今天我就来给大家介绍一个新游戏《模拟人生》（The Sims），一个同样会让人疯狂的模拟游戏！

MAXIS向来是制作模拟游戏的一把好手，这次的《模拟人生》也同样系出名门。作为MAXIS最新一代模拟类游戏，《模拟人生》由来自“模拟城市系列”设计小组的开发者制作。有这样一个开发阵营操刀，玩家有理由对该游戏充满信心。在《模拟城市3000》中，我们尝试过当一名成功的市长；《模拟直升机》中，我们也试图做一个合格的直升机救险员；那么，在《模拟人生》中我们需要做什么呢？其实我也说不清这具体是个怎样的工作——如保姆、像经纪人、像父母、还像女友和妻子，甚至有些像上帝……对，像“创世纪”中的上帝。

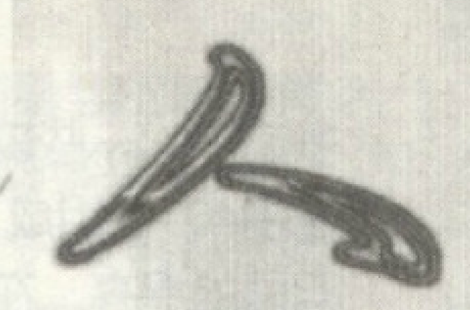


该游戏由三部分组成：生活、买卖和建设。玩家需要在游戏里为你控制的模拟居民操持一生，这可不仅仅是给他洗衣做饭（家庭主妇？）。还需要为他或她建一个家，如果他或她还没有结婚的话，我想不太大的单身宿舍是最好的住处。然后就要考虑他或她的工作问题，为其找到一个合适称心的职业：演员、宇航员、国际间谍或者模拟城市的市长，当然成为一个黑幕策划者也是可以的，胜者为王败者为寇嘛。游戏中提供了十余种居民职业可供选择，相信模拟居民们不会太挑剔的。总之，需要让使他们能过一回大款的瘾，能有个富裕的小康生活，潇洒过一生。



有了蜗居的家和稳定的工作，认识新朋友就是模拟居民们下一个感兴趣的事情了。人一辈子什么没有许多东西，但是绝不能没有朋友。就算是爱情，也是从最初纯洁的友情开始发展而成的。人如此，模拟居民亦如此。所以，好好地和他们分享友情吧。在家中开Party、外出野游等等，都是友谊开始的方式。对待他人可一定要有礼貌，不能攻击、谩骂自己的邻居，那可是很不道德的事。当然，和隔壁的女孩儿聊上几句，也是个浪漫的办法，没准儿良缘由此而起呢……不过，可千万别和爱嫉妒的楼上男孩儿打起来！面对家徒四壁，是否一筹莫展呢？别担心。在《模拟人生》里，有将近150种不同种类的家居设施可供选用。游泳池、火焰灯、桌球台，还有巨大的投影屏幕……一个富豪的家！什么？没地方放？哦，当然，一间单身宿舍又怎能放下如此庞大的设备呢？为什么不修建一个更好的住所？一所拥有40个房间的豪宅是否能满足你的要求？抑或是更豪华的别墅？我已经无法想象它的样子了……《模拟人生》提供了强有力的建筑设计工具，让

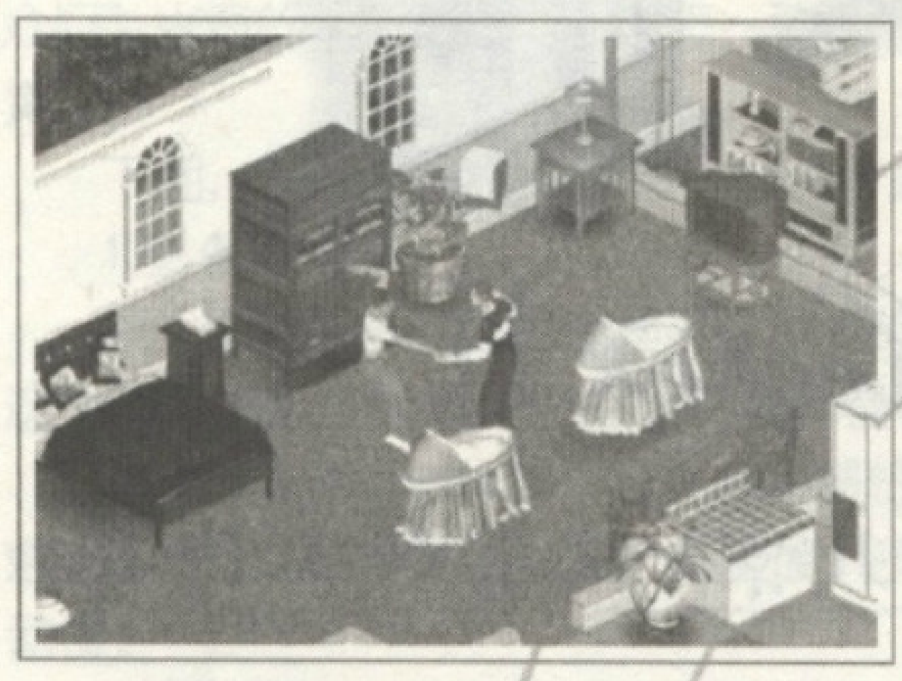









玩家能够得心应手地为居民实现他们住房的梦想，喜欢居室设计的朋友，这下可有的玩了。在修建房屋的时

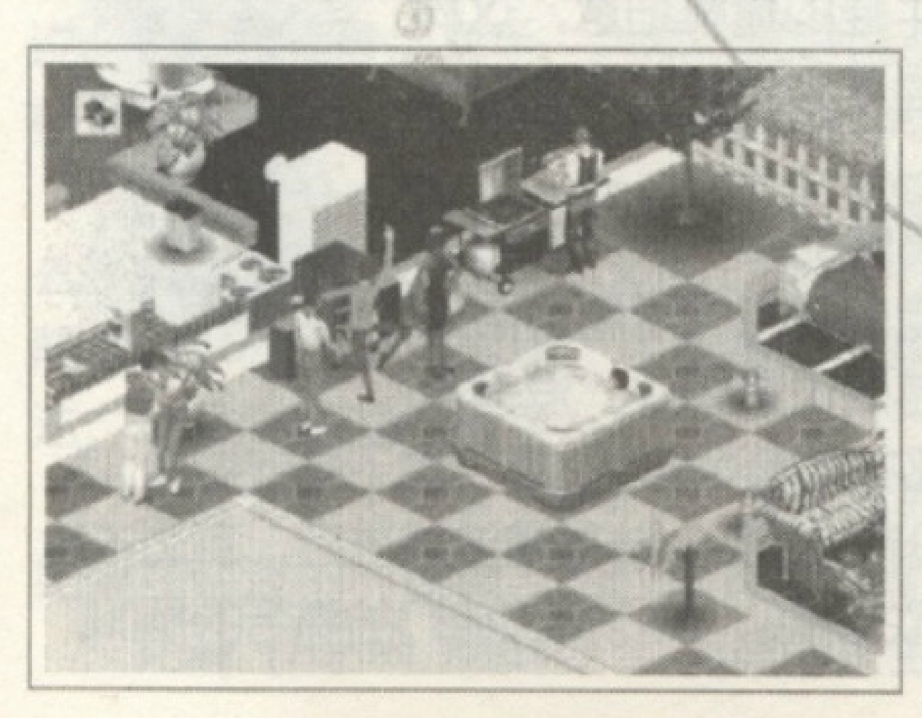


候，要有规划地进行，因为最后呈现在眼前的应该是一个成形的社区，所有模拟居民们将生活、娱乐在这个社区中。模拟居民们会很好地治理社区，但是却不会仔细地照料自己。所以要时时留心他们的各项情况，使用他们工作中挣来的钱来更新家中的旧



家居设施……当然，这些模拟居民都不是"一次性"的，想让他们的生活能够继续，让他们所建立的文明社会延续下去，同人类一样，是需要传宗接代的。和你心爱的人结婚，并生下儿女，就可以作到家族的延续了。

当一切都准备停当后，就可以通过45度视角来鸟瞰整个社区，也可以看看某个房间里的居民在做什么。只



见他们有的在玩电脑，有的在做饭，有的在和邻居吵架，还有的在和女友谈情说爱。也许你会想到，既然这一切就像有楼房监视器一样简单，那模拟居民们的隐私岂不都会全面公开？MAXIS公司在这一点想得很周到。凡是游戏中的角色生活进行到一些不雅镜头时，游戏便会自动出现柔化状态。这样就避免了很多不合适的东西。那么，《模拟人生》到底是个什么样的游戏呢？我也说不清。其实在开发这款游戏时，MAXIS就已经感觉自己冒了



很大风险。因为这是一个极度开放的游戏，它在游戏规则上没有一定之规，没有对也没有错，所以无法将它同其它类型的游戏相比较。因为可以让居民们富甲天下，也可以让他们一贫如洗；可以让居民们拥有一个美好幸福的家庭，却也可以让他们做一辈子快乐的单身汉。这一切都可能认为是正常合理的。《模拟人生》对游戏结局没有限制，因此开放的模式可以使模拟居民很快地成熟起来，适应社区生活。当然，说不定也会堕落下去。

除了开放式特点，个性化也是《模拟人生》的一大特色。可以从因特网上下载到最新的家居设施和人物（就是我们常在WINAMP中见到的SKIN），而且他们不仅来自游戏公司官方，有许多还是SIMS迷们亲自动手设计的！试试看，玩家同样可以做到！在因特网上，还可以上传自己的游戏进度，向来自世界五湖四海的朋友们炫耀自己的模拟居民和社区，让自己和朋友们一起分享模拟人间的情感世界、家居生活之新故事！

出品公司	MAXIS
载体	CD×1
类型	模拟经营
语种	英文
系统	Win95/98

总评 83
画面
音响
操作
剧情
娱乐

回到地下城

Dungeon Keeper II



※北京 枫茗轩工作室

地下城守护者II

相信有几年“游戏龄”的朋友都记得《地下城守护者》(Dungeon Keeper)。“在那个用正义与使命作为借口，用杀戮来树立英雄地位的年代，人类打着光明的幌子进犯地下的世界，以除害作为借口疯狂掠夺黑暗世界的财富。为了维护自己的利益，一群勇敢的黑暗地下城主奋起战斗，他们英勇而邪恶的手段为生活在黑暗世界里的居民们争得了无数的财富与权利，更将正义的虚伪与英雄的贪得无厌暴露得一览无余。而你作为地下城的英雄，自然也在无数次的战斗中确立了自己的名誉和地位。”这个极具想象力的设计加上精细的光影效果、逼真的声音体验、独特的“附身”系统给游戏带来了巨大的成功。但是由于文化背景的差异，这款出色的游戏在中国并没能流行起来，只有为数不多的铁杆游戏迷才有过昼夜奋战的经历。现在，牛蛙公司带领着新一代的地下城主回到了世界中。这次不仅具有了超越“上帝也疯狂III”的图象引擎，还有更加严密的游戏性设计，以及面向中国玩家的汉化策略，取得成功应该是情理之中的事。好了，还是让大家一览这个游戏的风采吧。

“迷人”的地下风光

和《地下城守护者》相比，最明显的变化应该算是图像方面。一代里面虽然已经有了即时的光影效果，但是人物（怪物）的组成还是贴图的方式，所以附身后看到的世界总有一点怪怪的感觉。而二代里面，所有的单位都是由多边形组成的，每个角色大约使用用80至200多边形，一些较复杂的会更多，如镰刀怪由400个组成，因此画面的质量有了明显的提高。在这个全新的图象引擎支持下，360度旋转视角、魔法和附身的效果都有了极大的提高。各种怪物在新的变形系统驱动下会随着环境、动作和法术不同时而变形，而适应整个游戏的气氛；游戏视角和一代一样，旋转和倾斜度皆可调整；即时的光影使环境随着你的建造和战斗而呈现不同的效果。二代的法术表现也是可圈可点，从最简单的电球术拉起一道电光，激起一片雾气，再在周围落下点点星光；到毁天灭地的震动术使整个地下城不停晃动，从天花板上掉下一块块碎片，如此震撼的效果实在让人感到兴奋。而附身术的表现更加使人满意，各种怪物的第一视角充分考虑了它们不同的特性。在小鬼眼里显得很高大的敌人，可能从黑暗骑士看来就是矮子一个。火蜥蜴的眼中只能看见红外线，因而看见的所有东西都是模模糊糊的红色；而黑暗天使眼里的世界却是明亮的蓝色。如此的效果，不能不让人感叹牛蛙的精雕细琢，这样精美的地下城世界当然是值得我们保卫的。

如果只有亮丽的画面而没有出色的音乐，一部电影就不太可能取得大的成功，一部游戏也是如此，没有声音的默片是谁都不愿意问津的，在《地下城守护者II》中，这一点并没有被忽略。伴随着游戏进行，耳边不时传来怪物们低沉的怒吼，被行刑囚徒们的痛苦的惨叫，

战场上敌人临死前无奈呻吟……再加上充满恐怖气息的音乐恰到好处的表现，有力的烘托出了地下城阴森可怕的气氛。而小鬼们开金矿时发出的声响，竞技场中“观众们”兴奋的呼喊等等都让人有一种身临其境的兴奋感觉。

下面，我们来看看这次和一代有什么不同吧。

1.更多的怪物：

统治无数的怪物本来就是这个游戏的卖点之一，在这个精心炮制的续集中当然会有新鲜怪物出炉。

火蜥蜴（Salamander）：它们从不惧怕高温、可以在熔岩中行走，皮肤也跟树皮一样坚硬。不过智力低、行动慢。

小偷（Thief）：这些贼将窃取他们所看到的所有黄金，并找出所有可能会对自己人造成伤害的隐藏陷阱。

浪人（Rogue）：这些贪婪的流浪者，只要有机会就会想办法替自己增加财富。他们擅长背后偷袭，是绝佳的刺客。而且有贼的特性，会开锁，也擅长找出隐蔽的陷阱。被附身时，可以匿迹行踪不被发现。还可作为间谍潜入敌人的城堡，不过这时被对手点击的话就惨了。

妖精弓箭手（Eleven Archers）：作为弓箭手，他们拥有致命、精确、远程的射击，但在跟可怕的怪物近身作战时，就不是那么神勇了。

僧侣（Monk）：可利用拷打的方式让他皈依到上帝的对面，等他们成为部下之后，他们神圣的行为还可以用来对付敌人的吸血鬼。



黑暗妖精（Dark Elf）：体型小巧，配备着十字弓的黑色精灵。虽然单独的威力不强，但成群结队的时候，仍然可以给敌人以致命的打击。

黑暗夫人（Mistress）：是名无畏的战士，她会用她凶恶的爪子攻击敌人。当这些凶恶的女士站在你这边时，战争的节奏会加快许多。

黑暗天使（Dark Angel）：就象他们的名字所暗示的，黑暗天使是堕落的英雄。对于其他的地下城主来说，他们是强硬的对手，当然你最好也别惹怒他们。这些可怕的战士可以在战斗中召唤骷髅来助阵。

黑暗骑士（Black Knight）：那些荣耀的骑士没有什么了不起，他们邪恶的灵魂会在拷问中作为黑暗骑士投降我们。这个顶盔冠甲，手持毒剑的家伙虽然不会魔法，却是肉搏战的强手。

皇家守卫（Royal Guards）：是非常称职的巡逻兵，如果在巡逻的时候被攻击时还会自动请求增援。

死神（Horned Reaper）：有最强大生命力和攻击力的终极兵种。只有当收集齐四块死神护身符的碎片才能用法力召唤出来。

2.更强的魔法：

在二代中，已经研究出的魔法可以直接带到后面的任务，不经魔法师研究而直接使用。而且每种法术都有威力不同的三个级别。来看看这些强劲的法术吧。

附身术（Possession）：通过这个法术可以控制一名手下的心灵并你操纵它的身体，转换到第一视角在自己的地下城中探索、战斗。有些喜欢射击游戏的朋友经常通过这个法术亲自上阵拼杀。比起一代来，新的附身系统更加细腻也更加实用，恰当地运用法术可以达到事半功倍的效果。

叛变术（Turncoat）：让那些痛恨罪恶的敌人暂时加入我们的队伍，狠狠地打击同伙。

小鸡术（Chicken）：把敌人变成我们的食物是个不错的主意，可以削弱敌人的力量，还可解决温饱问题。如果战士们没有早餐了，把自己人变成小鸡也可以。

地狱火术（Inferno）：从真空中产生的巨大火焰风暴，可以使在施法范围内的所有生物都变成焦炭。火焰将从它们体内向各个方向延伸以烧毁一切。地狱火还能对墙壁、增强物、陷阱、门与路障等造成结构上的破坏。

震撼术（Tremor）：设计者很中意这个法术，因为它可以伤害所有的东西。地面像地震一样被动摇，墙壁变得薄弱而发生崩溃、破碎，甚至天花板都会一片片地掉落下来，无论敌人或朋友都将会受到极大的伤害并感到非常的恐惧。由于这个法术强大的威力，必须妥善地使用它。

召唤死神术：必须要收集齐四块护身符的碎片才可以召唤出传说中长角野兽——死神。在施展这个可怕法术后最好站远一点，怪物们没有卖人身保险哦。

3.更隐蔽的陷阱：

陷阱是这个游戏与众不同的设计之一，用巧妙的机关玩弄敌人会给人带来非常成功的感觉吧。虽然已经不用再浪费时间再一次研制已知的陷阱，但你必须首先决定在何处放陷阱，然后等待它们在工厂中被制造出来并被小鬼们运到该处。

冷冻陷阱：如果敌人不小心启动了这个东西，陷阱就会放出一股寒气把他们冰封在该地点，然后看小鬼们的吧。

机关陷阱：拥有同主开关一般的功能，被触动后，

周围所有的陷阱都将启动。来犯者等着乱刃分尸吧。

恐惧陷阱：在经过千万次精练的恶梦中，用魔法注入震撼、幻象与恶臭，使恐惧陷阱针对大多数有勇无谋入侵者的感觉中枢，造成极端的恐惧。

针刺陷阱：好象《星际争霸》里面Zerg的地面炮台，如果有人冒失地踩了一脚，立刻会有无数钢针弹射出来，并造成一片血迹。

魔法门：可以发射火球来防卫自己。

密门：侦探小说里经常有这种东西，从外表看起来跟一般的墙壁没什么两样，可以与环境很好的融合在一起，敌人难以发现隐藏在它后面的危险。

钢铁门：扛打，就是它的作用。敌人入侵的时候多扛一下就多一分胜算呀。

4.更有趣的建筑：

现在不必再按一定的顺序建筑房间了，你可依自己所想随意建设充满个性的地下城。另外还新增了竞技场、赌场。

训练室：这种房间可吸引火蜥蜴，并且允许怪物在里面“锻炼身体”，最高可以提升战斗等级到第四级。

竞技场：叫角斗场也许更合适一些。扔几个怪物到这个房间里，看着它们战斗到死。胜利者的战斗技能可以提升到更高的等 （最高可以提升到第八级）。

赌场：大概城主们组织去了一趟拉斯维加斯，因此有了新的生财之道。通过调整中间的拉杆可以改变它的功能。用允许怪物 钱来吸引它们，或者让机器作弊来将他们的薪资送回你的金库当中。出老千的时候小心，怪物们发现是会生气的。

5.更完善的网络对战：

在一代里面，“一无是处”的Modem连线对战和缺乏Internet对战功能使其大受批判。不过在《地下城守护者 II》中这一切都有了改观，通过DirectX的DirectPlay特性支持Internet， LAN，Modem和串口连接的网络对战将使战斗更加有趣。牛蛙还准备架设专门的Internet服务器提供网战服务。

游戏发行之后，玩家还可以通过Internet直接下载新的怪物、房间、法术和陷阱，当然还有足够的任务等待你来完成。类似《星际争霸》的“Ladder”制度，Internet上将有名为“Trial by Hero”的评分系统。

6.更出色的AI：

玩过一代的玩家们可能对于那时游戏近乎“弱智”的作战系统痛恨不已。各个兵种在道路中挤在一块无法行动，结果被少量的敌人打得溃不成军，让人哭笑不得。诸如此类的小问题，让一代的游戏减色不少。这次牛蛙吸取了教训，在AI方面做出很大改进，力图与主流的即时战略游戏分个高下。例如针对刚才所说的问题，游戏中各种部队将分别占有一定的地域，相互之间不再发生“抢地盘”的事情。另外，兵种按照特性分为了五类，侧攻、支援、阻挡、突击和非战斗部队，只有相互协调各个兵种才能取得最后的胜利。比如一代中的镰刀狂魔，体大身重，是典型的阻挡部队，可以让他们在战斗中堵住走廊，而远攻部队如弓箭手或巫师就乘机在其身后发冷枪。身为非战人员的小鬼们，可以随时搬取敌人的财物，或是把被打晕的敌人拖回拷问室。各种拥有特殊能力的怪物也将各展其能，比如黑暗天使，可以召唤其他的怪物来帮助作战，这些设计都使得游戏里战斗中的乐趣大大增加。

如果你还习惯于一代中将怪物随便抓来抓去的作风，最好还是改一下吧。虽然你可以将怪物用手直接抓到战场上去，不过为了达到游戏的平衡性，怪物刚被扔到地面上的时候会处于“晕陀陀”的状态，不能马上开始作战。如果抓住一个怪物不放，它甚至会由于恐惧而昏过去（这也叫怪物？）。由于“恐惧值”的引入，你的怪物在以寡敌众的时候会因为感到心惊胆战而逃跑。所以，最好让怪物们成群结队地去打敌人，好相互壮胆，当然损失也会小一些。

“生还”地面

怎么样，被《地下城守护者 II》的表现与内容吸引住了吗？牛蛙为了使中国的发行和海外同步，正在加紧制作中文版。到时，中国的玩家也可以和世界同步享受这个游戏的乐趣了。真希望他们还能够开设面向中国的Internet服务器，让国人也体会一下在Internet上作战的快感。我已经等不及要回到地下城的世界去了，你呢？







力量的召唤

● 北京 Naga

引 言

文明：①犹言文化。如：物质文明，精神文明。②指人类社会进步状态，与“野蛮”相对。李渔《闲情偶寄》：“辟草昧而致文明。”③旧指时新的。④光明，有文采。《易·乾·言文》：“见龙在田，天下文明。”《书·舜典》：“睿哲文明。”——摘自《辞海·词语分册》。

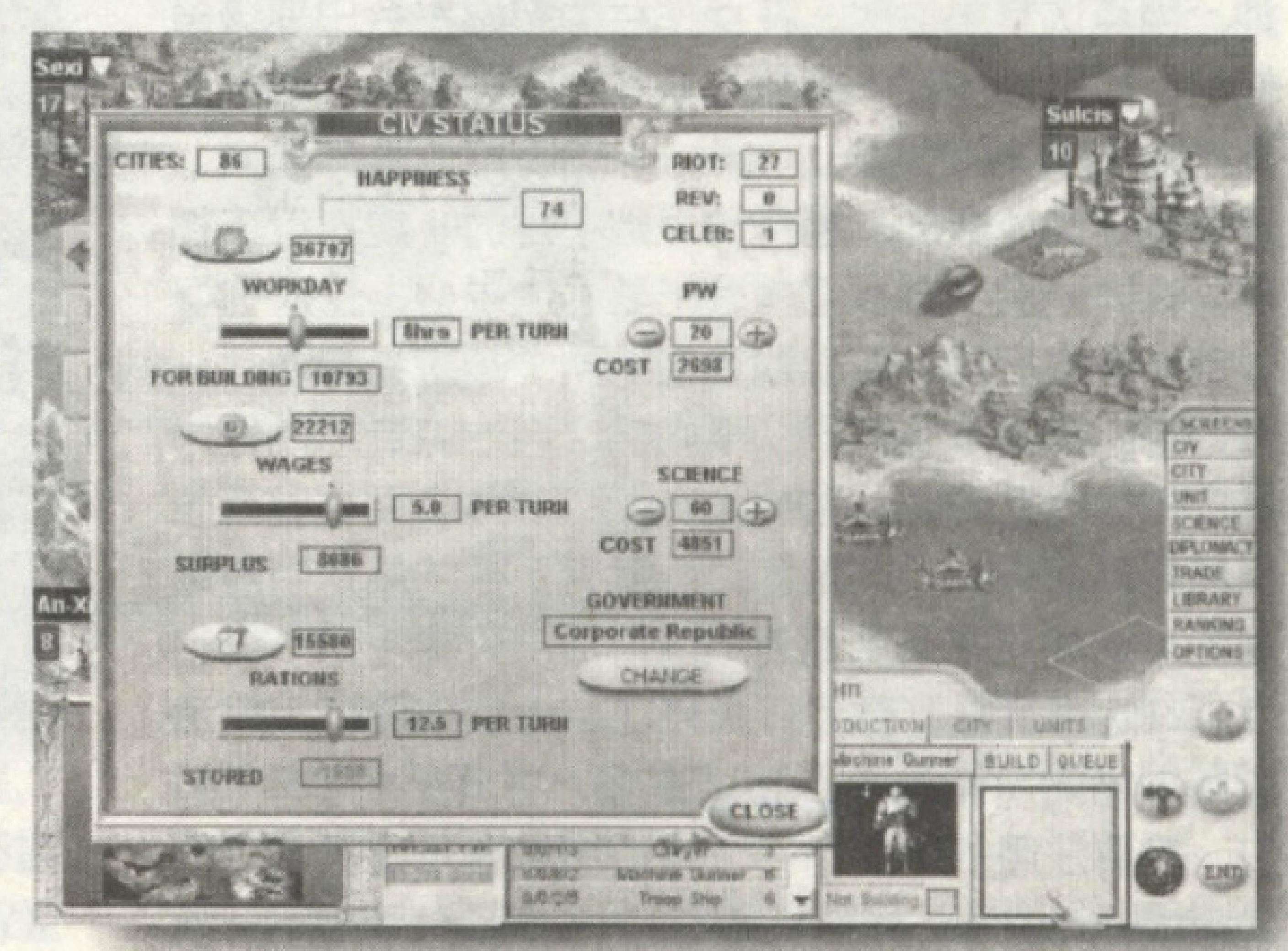
历史就象一串用奇迹穿成的项链，一旦穿上，无论成败都没有人可以凭空抹杀。而文明是历史的影子，有什么样的历史就有什么样的文明。从古至今，出于对历史的崇敬和对文明的向往，人们不断地用劳动和智慧创造新的奇迹，人类的进步一天也未停止过。

《文明》无疑是游戏史上的一个奇迹。当年，号称“电脑游戏之父”的Sid Meier制作的《文明》和《文明II》，凭借卓越的表现力和精巧的设计获得PC游戏界的王者地位，更被美国多家电脑杂志评为“永远最好玩的游戏”。不过今天要介绍的并不是Sid Meier的《文明》，而是由Activision公司发行的《文明——力量的召唤》。虽然失去Sid Meier这块耀眼的招牌，《文明——力量的召唤》仍然可称作是“文明”系列的继承者。本文除了向朋友们介绍该游戏的入门经验外，还希望大家了解，失去Sid Meier的《文明——力量的召唤》并非象有的人说的那样毫无光彩。

操作卷

《文明——力量的召唤》在总体框架上继承了“文明”系列的特点，只在操作方面（主要指游戏中的操作）做了很大的改变，因而成为很多人批评的对象，其实只是大家还不习惯而已。《文明——力量的召唤》的操作方式在汲取了以前的经验教训后，变得更加体贴合理，为玩家省去不少麻烦。

当你欣赏完一段精彩的片头动画后便开始进入主界面了，这是个非常传统的界面，相信阿甘也能看得懂。左上的PLAY TUTORIAL是游戏本身自带的一个简单教程，如果你的英文达到可以骗人的程度，不妨进去看看。点击NEW GAME进入新游戏选项界面，左边4个选项依次是国家、姓名、难度和地图大小，右边4个依次是地图模式、游戏规则、对手数量



和地图参数。游戏默认的国家是罗马，点击后可以从41个国家中选择一个（当然选中国了），在国家下面可以选择玩家性别。在难度选项中从上到下逐渐加大，建议初玩者选择Chiefain。在地图模式中，Earth World表示地图东西相连（循环），Doughnut World表示地图东西、南北皆相连。在游戏规则里，上一项选择是否以征服世界为结束条件，下一项是污染因素的开关。地图参数选项中可以调节各种地理因素的比例。一切OK后，点击LAUNCH，正式开始游戏吧。

这是一个崭新的界面，完全不同于以前的“文明”系列，操作栏在屏幕的下半部分。

首先要学会控制单位行动。例如最开始，游戏会



赋予你两个拓荒者（Settler），用鼠标点选后再点击他们要去的地方，在这两点间会出现一条线，绿色表示本回合即可到达，黄色表示未来某回合可以到达，红色则表示由于地形限制不能到达该地点。当需要某单位去一个较远的地方时，直接点击即可，只要能够到达，即使需要好几回合，该单位也会自动赶赴目的地。当点选某单位时，在操作栏中部偏右会出现该单位的行为指令图标。例如拓荒者会出现睡眠、解散和建城3个选项供你点选。当然，一些指令（例如建城）是需要行动点数的，当行动点数不足时不能执行该指令。有时地图上同一格内会站着多个单位，这时你可以选择捆绑行动。以游戏最初的两个拓荒者为例，一开始他们俩就是站在同一格内的，当你点选后，行为指令图标的左侧会出现9个小方格，其中有两格显示了当前同地点的两个拓荒者，上面带红框的就是当前选定的，若想让两个拓荒者同时行动，只要将另一个也点选（边框变红）就行了。点击边上锁形图标，表示捆绑同格内所有单位。游戏最多允许同格内占9个单位。需要注意的是，当多个单位捆绑在一起时，行动力以最低的为准。操作栏最右侧3个选项分别是下一单位、下一城市和回合结束，当必要的行动完毕后，可点击回合结束，进入下一回合。学会以上基本操作后，就可以选择合适地点建造首都了。

之所以先介绍上面的内容，是因为很多操作是以拥有城市为前提的，所以玩家必须先建造一座城市，才能学习下一步操作。现在来看一看操作栏吧。最左侧是小地图，它的右边纵列着4项常用指数：人口、年代、建设力量指数和金钱。在操作栏中部上侧是从CIV到UNITS六个选单，它们分别是文明指数、重点调整、劳动力分配、生产、城市状态和单位状态，前5项必须点选某一城市才能进入，这几个指数和指令只针对该城市。

文明指数（CIV）——进入文明指数菜单后，可以看到工作时间（WORKDAY）、报酬（WAGES）、效率（RATION）、幸福指数（HAPPINESS）、科技研究时间（位于幸福指数下面）、建设力量（PW）和科技力量（SIENCE）。前3项建议保持默认状态，不要轻易改动。建设力量十分重要，关系到国家公用设施的建造能力（建设力量指数），但最好不要超过30。

重点调整（MAX）——在这个选单中，可以对当前城市的生产（PROD）、食物（FOOD）、金钱（GOOD）、科技（SCI）和幸福（HAPP）5个方面中的一个进行侧重调整。一旦选中某项，则该城市将调集一切人力、物力，尽最大力量从事该项事业，同时也意味着其它几项将被大大削弱。因此，除非特殊情况，笔者不主张使用此功能，而更倾向于“劳动力分配”。此外，在调整键右侧，是生产、科技、食物生产、食物消耗、食物储存、幸福程度等指数显示，供玩家调整时作参考之用。

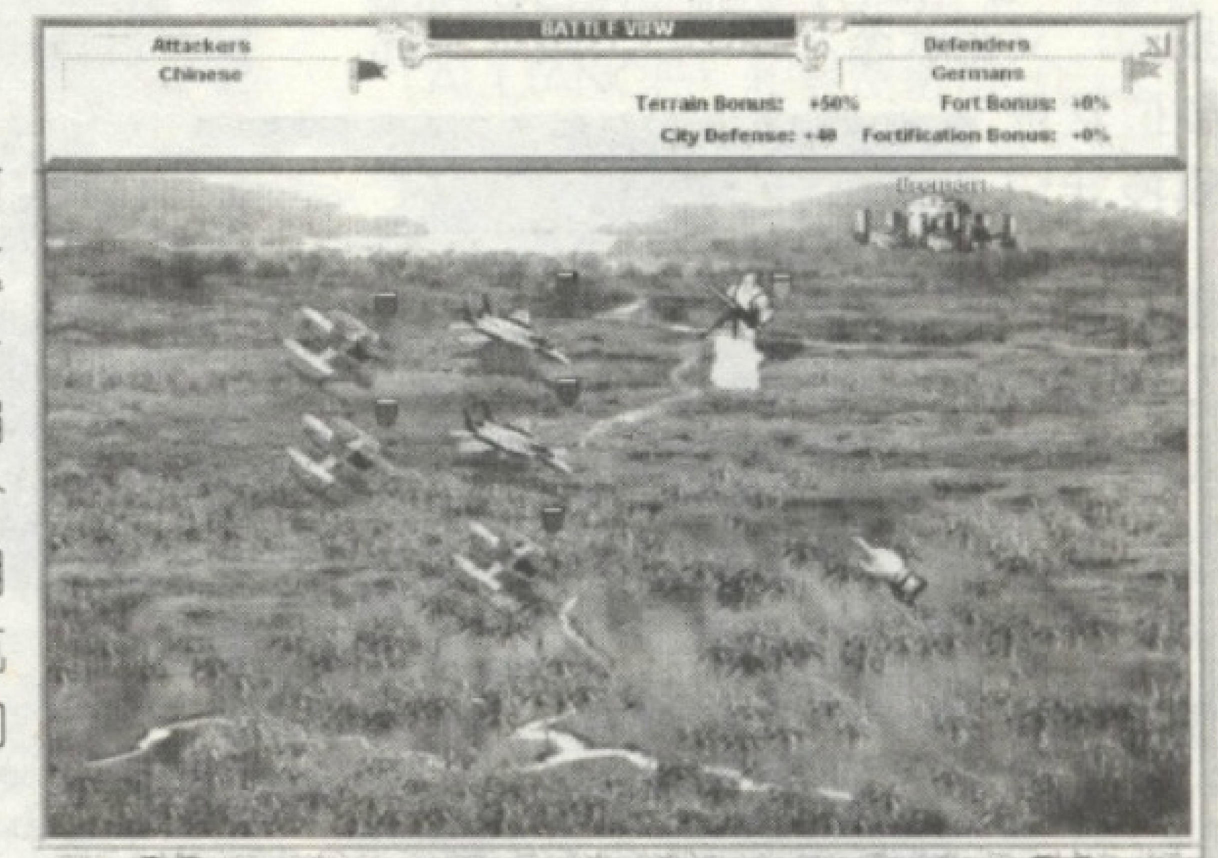
劳动力分配（LABOR）——在这一选单中可以看



到左侧显示当前城市中奴隶（SLAVES）和工人（WORKERS）的数量，右侧是4项可调整的行业人口

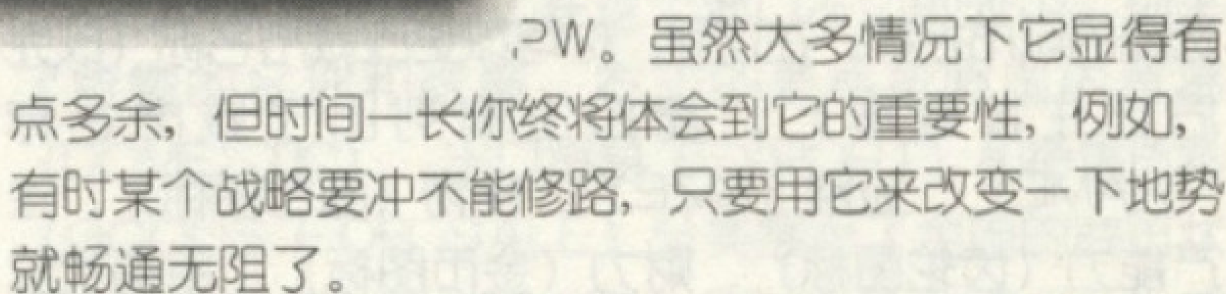


数，分别是娱乐业（ENTERTAINERS）、科技业（SCIENTISTS）、商业（MERCHANTS）和生产业（LABORERS）。你可以将左侧的劳动力分配到这4项中的任意一项（或几项）。尤其是娱乐业，当城市中提供娱乐的建筑因暴动而不能修建时，增加娱乐业人口就显得格外重要了。由于“劳动力分配”的量可由自己调整，所以比“重点调整”要合理可靠，唯一的缺点就是麻烦一点儿。



生产（PRODUCTION）——这一项可谓至关重要，一切城市建筑和单位都在这里产生，这里是国家机器的摇篮。选择一个城市，进入生产选单，在操作栏中部偏左显示当前城市已经修建好的建筑，每个建筑旁边都相应地标有其维持费用（UPKEEP）。当你想要卖掉某个建筑时，只要选择该建筑，再点击“SELL”即可。右边是正在建造的单位形象和时间，再向右是建造选项（BUILD）、购买费用、选择购买（RUSH BUY）和列组建造（QUEUE）。点选建造选项，左边会出现可建造单位的菜单，上面3个小图标分别代表活动单位、城市建筑和世界建筑，活动单位的左侧有4项指数（A/R/D/M），代表该单位的冲锋攻击力、远程攻击力、防御力和移动力。点选列组建造，可通过“ADD”和“REMOVE”来选择建造的单位和次序，该城市将依次建造各单位，直到完毕才会提醒你。如果最后一个是普通的作战单位，该城市将重复建造它。

城市状态（CITY）——选择你要查看的城市，点击城市状态选项，就能对此城进行详细的调查。选择右边第一项贸易（TRADE），左边将显示城市的商贸状况。通过VIEW EXPORTS可查看此城的商业往来状况，通过SEND和BREAK ROUTE来建立和撤消商业线。选择第二项幸福（HAPPINESS），将了解到关乎此城人民安居乐业的因素和指数，各种正面影响因素（Positive Happiness）和负面影响因素（Negative Happiness）都以列表的方式显示出来，其下方是总指数的统计。污染是影响游戏得分的一个重要因素，所以通过污染状况（POLLUTION）来了解城市是不容忽视的。在污染状况一项里，清除污染因素（Cleaners）和制造污染因素（Polluters）被列表显示出来，下方还有总污染指数的统计。随着城市的发展，犯罪变得不可避免，通过犯罪状况选项（CRIME）能够及时了解这方面的动向。点击犯罪状况选项，左边将出现犯罪率（CRIME）百分比、生产因素影响的犯罪指数、食物因素影响的犯罪指数和金钱因素影响的犯罪指数。通过对上述4方面状况的了解，你可以及时调整政策，应付各种状况。



行动单位（UNITS）——在前面已经讲过，此选项的作用就是管理同格内的多个单位，当查看城市中部队时，必须先选定该城市，再选择行动单位选项。

在以上6个选单右侧，有一个标有铁锤的按键，点击它将进入国家公用设施的建设选单。这时，在操作栏上方会出现陆地（LAND）、海洋（SEA）、太空（SPACE）和地形（TERRA）4个选单。在前3个选单中，可以选择建造相应地形中的各种公用设施。当然，大多数公用设施都是以某种科技为前提的，在该科技研制完毕前，相应的设施建造选项是不会出现的。此外，修建不同的设施要耗费不同的建设力量（PW），具体数字只要将鼠标放在设施图标上等一会儿，就会显示出来。这里出现的公用设施有很多都是必不可少的，例如，耕地直接关系到人口，道路使行动单位的移动力大大节省。因此，利用有限的PW，建设有用的设施是必要的强国之路。第四项地形的作用在于对地形的改造，它也是以相应科技为前提的，而且要消耗不少PW。虽然大多情况下它显得有点多余，但时间一长你终将体会到它的重要性，例如，有时某个战略要冲不能修路，只要用它来改变一下地势就畅通无阻了。

当社会、科技发展到一定程度，在公用设施建设选



单下会出现一个表示外太空的图标。点击后，游戏大地图会转为外层空间模式，只有太空行动单位和建筑才出现在画面上。这时，画面底色呈白雾状，隐约能够看到地面上一些情况，真有一种遨游九霄的感觉。

在操作栏的右上方，有一个SCREEN选项，这里主要是针对整个游戏进行宏观调控的地方。其中的9个选项从上到下分别为：文明状态（CIV）、城市状况（CITY）、单位状况（UNIT）、科技状况（SCIENCE）、外交状况（DIPLOMACY）、贸易状况（TRADE）、文明百科（LIBRARY）、级别状况（RANKING）和游戏选单（OPTION），这里是你作为伟大国家首脑的办公室。

文明状态（CIV）——在这个窗口中，工作日（WORKDAY）、报酬（WAGES）、效率（RATIONS）、建设力量（PW）和科技力量（SCIENCE）的调节功能，与操作栏内的文明指数选项的作用是一样的，只是在这里所做的调整是针对整个国家而不是某个城市的，笔者同样建议不要轻易改动。这个菜单里，最重要的要数右下角的政府形态选单（GOVERNMENT）了。在这里，你将进行一次又一次的革命，使政府形态适应并促进发展。当你需要变更政府形态时，只要点选变更键（CHANGE）便进入政府形态选单了。在这个选单中，左面是当前允许变更的政府形态，除了暴政（TYRANNY）外，均需要某些科技作为前提。游戏中共提供了12种政府形态，其中有不少是现实中没有的，玩家有充分的选择权。在右边是对当前的政府形态（CURRENT GOVERNMENT）和将要变更的（CHANGE TO）政府形态进行对比，进行对比的5项分别是人口增长、生产能力、科技能力、经济能力和军事能力。当拿定主意后，点击ENACT等着革命成功吧。

城市状况（CITY）——在这里，你可以对国内所有城市进行监控、调整。在窗口右上方显示的是全国城市总数（TOTAL # OF CITIES），左上角是当前选择的城市名称。在这里，你可以更改城市名称（改完后记住按回车）。窗口左侧列出了城市名称（NAME）、级别（SIZE）、食物（面包图标）、生产能力（齿轮图标）、财力（金币图标）、幸福状况指数（笑脸图标）、当前生产单位（PRODUCING）和生产时间（时钟图标），窗口右侧是建造选单。当你选定一个城市后，再点选要建的单位或建筑，然后进行购买（RUSH BUY）或建造（BUILD）。MAKE QUEUE和LOAD QUEUE是编排和执行建造顺序指令，没有太大作用。位于左下角的解散选项（DISBAND）是用来解散4级以下城市的，你可能会觉得没有必要，其作用我会在后面加以说明。

单位状况（UNIT）——每个活动单位都是你征服世界的工具，是国家机器的一部分。在单位状况窗口内，可以对全国的活动单位进行管理。所有你的活动单位都被列在左边的表中，从左向右分别显示出数量、是否资深、名称、素质、支持费用和建造中的数量。右边的调节选项（MILITARY READINESS）用来设置各单位的生命恢复程度和相应的费用支出。从左向右分成3档：普通状态（STAND DOWN）、战备状态（ON ALERT）和战斗状态（AT WAR），越向右恢复程度越高，而因此付出的费用也越多。和城市状况选单一样，解散选项（DISBAND）是用来解散行动单位的，可以以此节省国家开支。

科技状况（SCIENCE）——发展科技是本游戏的关键，在此窗口中，你能够全面管理国家的科技发展。左边的表中列举了已经获得的科技，右侧是当前研究的科技状况（所需时间、费用、科研能力等）和调节选项。通过CHANGE选项可变更研究对象，点选



GREAT LIBRARY可以进入文明百科，查询更详细的说明，调节它们中间的百分比以改变科研力量也是发展科技的重要手段。最下面有3组科技，中间有黄色边框的表示当前研究的科技，左边边框呈绿色的是当前科

研项目的前提科技，右边有红色边框的是将来能够发展的科技，将鼠标放置在上面，会出现简短的说明。

外交状况（DIPLOMACY）——既然这个世界不



只有你一个国家，自然少不了外交，当你遇到第一个外国人时，外交事业便从此展开了。进入外交窗口，可以看到一个本国与别国的关系表，上面标明了外国名称（CIVLIZATION）、关系（ATTITUDE）、是否有使馆（EMBASSY）和国力状况（STRENGTH）。窗口的下部有两个选项：查看（CHECK INTELLIGENCE）和交涉（SEND EMISSARY）。进入查看窗口，可以对当前外交状况有详细的了解。此窗口内有3个表格，在左上的表格可以点选要查看的对象，这时右上的表格里将出现该国简介，包括领导人简介、政府形态及未开发的科技等。在下方那个较大一点儿的表格中，列举了4个方面的国际关系，分别是国际协定（TREATY）、国际关系（ATTITUDE）、污染状况（POLLUTION）和特殊关系（SPECIAL）。在查看选项（CHECK INTELLIGENCE）中，你只能了解国际关系，若真的想有所行动，则必须进入交涉选项（SEND EMISSARY）。首先在上面的关系表中选择要进行交涉的国家，然后点击SEND EMISSARY进入交涉窗口，这时你会看到一个画有外交人员的窗口，只要选择NEXT（除非被拒绝接见），便进入具体交涉行为选单了。这里提供了4类行为选项：要求（MAKE A DEMAND）、建议交换（OFFER AN EXCHANGE）、提供礼物（OFFER A GIFT）和建议协定（SUGGEST A TREATY）。在要求选项中，你可以向该国提出4 类要求：要求提供金钱（GOLD）、要求提供地图（MAP）、要求提供科技（ADVANCE，前提是建有使馆）和要求作出某种具体行为。这些具体行为包括：停止海盗行为（STOP PIRACY）、减少污染（REDUCE POLLUTION）、停止入侵（STOP TRESPASS）、停止与某国的贸易往来（STOP TRADE WITH）和共同进攻某国（ATTACK ENEMY）。在建议交换选项中，可以和外国交换地图（MAPS）或科技（ADVANCES）。提供给别国的礼物可以是金钱（GOLD）、科技（ADVANCES）或地图（MAP）。允许和别国签订的协议有和平协议（PEACE TREATY）、结盟协议（ALLIANCE）和经贸协定（ECO PACT）3种。以上种种交涉活动，无论别国是否接受，都会问你是否继续进行外交活动，到时依情况而定。

贸易状况（TRADE）——经济是一国的基础，建立商业线，从事买卖活动是赚钱的好方法。通过贸易状况选项，不仅可以了解国家的商业状况，还能进行国内和海外贸易。进入贸易状况窗口，会看见右上角用骆驼表示的商队数量，后面的数表示拥有的商队总数，前面的数表示已经使用的商队数，在一般情况下，建立商业线是以拥有剩余商队为前提的。商贸活动分为国内贸易（DOMESTIC）和海外贸易（FOREIGN）两种。选择SEND便进入国内贸易选项，首先看到的是货物清单，上面标明了货物的名称和数量，选好货物后点击NEXT便进入下一个窗口。在这里，你要挑选商业线的起始城市（FROM：）和目的城市（TO：），挑选的标准就是利润（PROFIT），当然利润越多越好了。一切准备停当后点击SEND就行了。海外贸易的前提是在外国建有使馆，需要购买时点选BUY，选择货物并等待回应，需要出售时就选择SELL，当有外国表示接受时，商业线就会成立。贸易状况窗口的最下面是商业



状况纵览选项（REVIEW TRADE），点击后进入全国商业宏观调控窗口。在这个窗口左边的表中，列举了货物的名称和数量，右边的表格按照国内贸易（DOMESTIC）、出口贸易（EXPORT）和待售货物（GOODS FOR SALE）分类展示了全国的商贸状况，你随时可以重设商业线（RESET ROUTE）或

取消选定的商业线（BREAK ROUTE）。

文明百科（LIBRARY）——这里是一本真正的百



科全书，对《文明——力量的召唤》中任何事物不理解，都可以在这里找到答案，而你要付出的唯一代价就是耐心，毕竟没完没了地翻字典不是件令人愉快的事。文明百科将事物分为8类，分别是：活动单位（UNITS）、城市建筑（IMPROVE）、世界建筑（WONDERS）、科技（ADVANCES）、政府形态（GOVERN）、地形（TERRAIN）、国家公用设施（TILE IMP）和标志概念（CONCEPTS），每个类别中按字母先后顺序排列。选中要查看的事物后，窗口中央会出现该事物的3D图像，图像两侧是该事物的前提科技和属性等介绍。图像下方是该事物在游戏中的具体特点（GAME PLAY）和在现实中的历史渊源。

级别状况（RANKING）——这个选项让我们站在一个更高的角度来俯瞰全局，整个游戏中所有文明的状态通过最优秀的5座城市（TOP 5 CITIES）、世界建筑（WONDER）、力量对比图（POWER GRAPH）、污染（POLLUTION）和文明积分（CIV SCORE）5个选单表现出来。需要注意的是，文明积分中污染因素是很重要的成分，而且也最麻烦，一定要重视。此外右上角的MONUMENT SCREEN选项能够用来查看文明博物馆（相当于《文明II》中的王宫），体会一下成就感。

游戏选单（OPTION）——这里没什么好讲的，十分传统的界面，唯一有点儿特殊的就是最后一项：作弊模式（CHEAT MODE）。一旦启动了作弊模式，游戏将不再记分，而且笔者一向不主张在这类游戏中使用秘技，所以也就不对它多费唇舌了，不要怪我啊。

上面已经将操作栏中的各项进行了说明，下面再就大地图上的一些操作方式作个简单的介绍。在大地图上要查看单位属性，只要点选该单位，再用右键单击即可。这时会将该格内的所有单位以列表的形式表现出来，从这个表上可以看出各单位的名称、是否资深、攻防素质、是否有远程攻击或自动防御的特点。在大地图上选中一个城市，用右键单击它，会出现该城市覆盖范围内的生产状况。画面上劳动者身边有面包、齿轮和金币3种图标，分别代表食物、生产能力和金钱，这和该劳动者所处的位置和公用设施有关，可以根据需要用鼠标调整他的位置。

了解了上面所讲的内容，对游戏的操作应该不会有太大问题了，下面我们就更深一步的问题进行一下讨论。

单位卷

《文明——力量的召唤》共设计了65种活动单位，限于篇幅，在这里不可能也没必要逐一进行介绍，如果你真的很感兴趣，就直接去查文明百科吧。在这里我仅就一些常用的、较特别的单位和建筑说明一下，目的并不只是介绍该单位或建筑的特点和作用，更重要的是希望通过它使入门者能够尽快上手，然后自己去体会这款游戏的魅力，这样比听我一个人在这儿唠叨要有趣得多。

拓荒者（SETTLER）是个淳朴的人，有了拓荒者，你就能在陆地上建造城市，这个重要性就不必我说了吧？无论是游戏开始时新文明的建立，还是为了扩张势力到新大陆移民，甚至是在被人打得落花流水而不得不保留火种的时候，拓荒者总是充当急先锋的角色。虽然失去了《文明II》里修路、种田的能力，他仍然是最重要的人物之一。当然，代价总是有的，每生产一个拓荒者，该城市会减少1点人口。另外，由于为人淳朴、鲁钝，总是容易被奴隶主抓去作苦力。

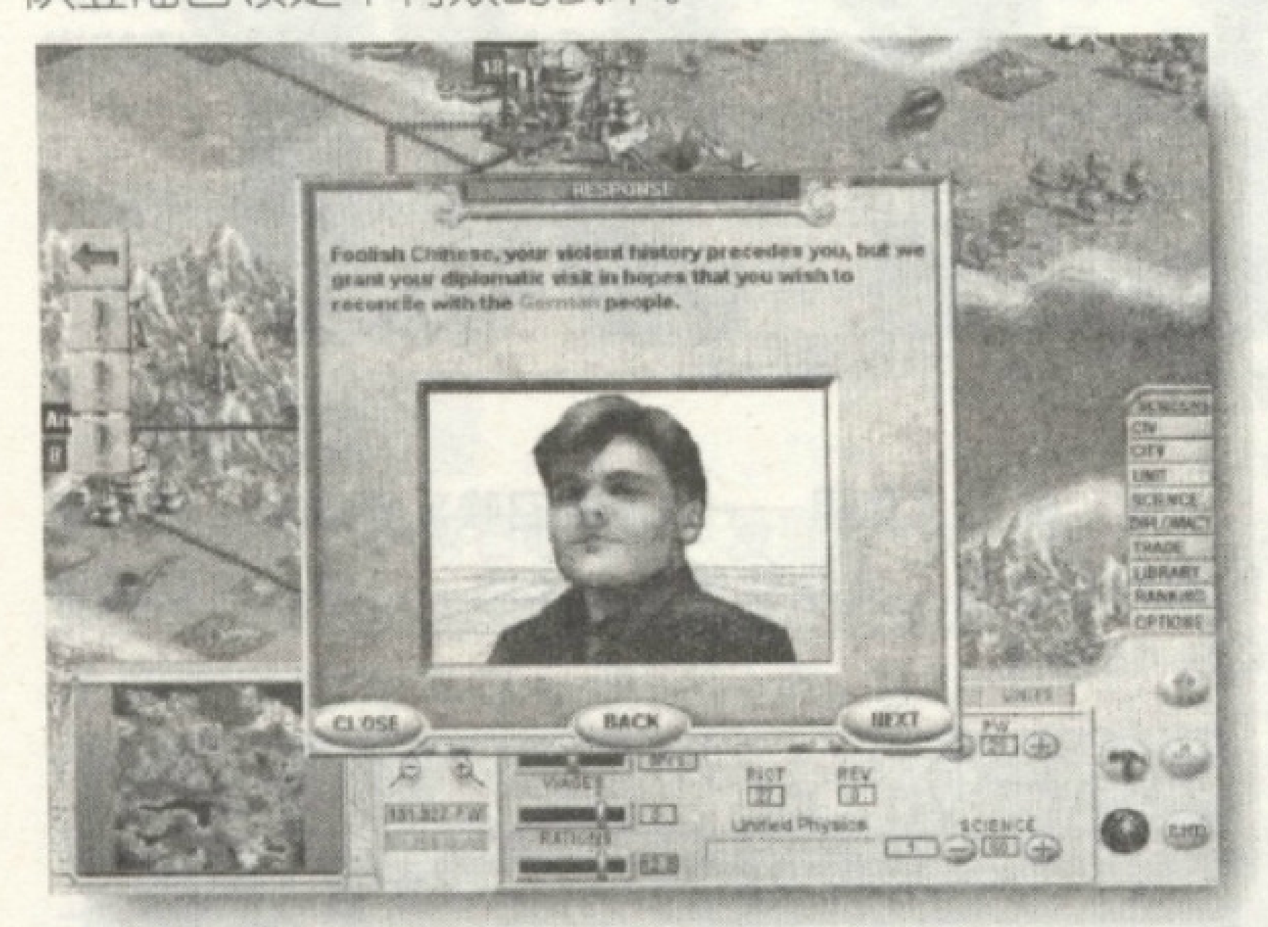
既然提到奴隶主（SLAVER）就说说他吧。看他大腹便便的就不象个好东西，不过当你成功地使用他时，一定会觉得这人贩子还真好用。奴隶主可以捕获拓荒者或未建城墙的城市的人口。如果将他和军队放在一起，还能从敌人的战败部队中获得奴隶，奴隶会被送到最近的城市



充当苦力。由于奴隶主属于隐形单位，只能被奴隶主、外交官和传教士等极少数单位发现，所以隐蔽性很强，甚至可以用他来侦察敌国领土。随着社会的进步，奴隶主终将退出历史舞台。

铁甲炮舰（SHIP OF THE LINE）这个鸦片战争中的罪魁祸首，现在终于被我拿到了。在游戏早期，先于对手制造出铁甲炮舰就意味着可以发动第一次世界大战了。虽然没人指望用它来统一世界，但扩张大片领土还是做得到的。铁甲炮舰之所以能够如此猖狂，并不是因为它那在早期算是不俗的战斗力，而是依靠其两个特殊功能：炮轰能力（BOMBARDS）和运载能力。炮轰能力就是前面提到过的远程攻击，它是《文明——力量的召唤》创新性设计。拥有炮轰能力的单位，例如铁甲炮舰、加农炮（CANNON）、轰炸机（BOMBER）等可以对周围一格内的目标进行轰击而不必冲锋，这样进行轰击的单位不会受到丝毫损伤。炮轰和冲锋的区别还在于前者不一定会将敌军致死，而后者必然有一方要倒下。运载能力就是可以装载地面部队，铁甲炮舰可以运载3个单位。因此用一组铁甲炮舰围住敌临海城市猛轰，再用所载部队登陆占领是个有效的战术。





机甲战士（WAR WALKER）这种幻想中的武器，在游戏中被赋予了炮轰能力和自动防御能力。自动防御能力是指在敌方回合内，有敌军飞行部队经过该单位射程范围时，它将自动予以打击。因此机甲战士是攻防具佳的武器，在防止敌机轰炸和核打击方面显得尤为重要。

空降兵（PARATROOPER）在突击作战时拥有明显的优势，他可以从任何一个城市空降到20格以内的陆地上。为了限制这种能力，每个城市每回合只能有一支空降兵实施空降任务，不过这已经足够了。

太空运输机（SPACE PLANE）是太空飞行器的一种，可以在外太空飞行而不受普通作战单位的威胁，航程远，隐蔽性强。凭借这些优势，太空运输机能够将5个作战单位神不知鬼不觉地运到敌方腹地，够歹毒吧？不过要注意，用太空运输机装载单位必须在城市或空军基地中进行，将要运载的单位点成睡眠状态即可。

间谍（SPY）拥有侦察城市、窃取技术、煽动造反和安放核弹的能力，虽然后两项成功机率不高，而且要花不少钱，但也够吓人的了。间谍本身是隐形单位，而且移动力强、视野广，是游戏中很好的帮手和极难缠的对头。

跨国公司（CORPORATE BRANCH）是一种极阴险的隐形单位，它能够用经济手段达到战争所不能达到的目的。通过在别国城市设置跨国公司，它可以榨取该城市的劳动力，从而使该城市陷入瘫痪，尤其在战争时期，这无疑是雪上加霜，要对付它只有使用律师。

律师（LAWYER）也是隐形单位，并拥有查封（FILES INJUNCTIONS）和起诉（SUES）两种特殊能力。通过查封，可以使别国城市暂停生产，不过要花上一点钱。起诉则是针对跨国公司的，律师不仅能够发现跨国公司，还能消除其带来的负面影响。尤其是当跨国公司被他发现，再用军队干掉那个坐在办公桌后面的家伙时，特别解气。

病毒传播者（INFECTOR），从名字上已感到他的恐怖，他用能生物武器打一场没有硝烟的战争。据说病毒传播者使用的生化武器，并不是用来置人于死地，而是从整体削弱国民的生产能力，这不是残忍是什么？

不知道看完上面的介绍你有何感想，其实这只是《文明——力量的召唤》很小一部分，有许多有趣的因素我没有讲。如果上面这段文字已令你动心，并对这个游戏有了更多的了解，那么，我的目的已经达到了。

经验卷

以下是笔者用鲜血和眼泪换来的一点点教训，深谙此道的朋友自然不屑一顾，但初学者可得尊崇有嘉。

玩《文明——力量的召唤》，总体原则是扩张、扩

张、再扩张！要知道，这是游戏，不是现实，你绝对不可能和一个大国长期和平共处（现在的现实世界越来越象游戏了）。我曾经尝试与其他文明和平相处，最终发现，除非你对其他国家有着压倒性的优势，否则这个愿望根本难以实现。于是，我将其它他几个国家压缩到极小的范围，创造了我的“大同世界”，即使这样，他们还是时不时地挣扎一下，生怕我忘记他们。好了，废话少说，下面介绍一下经验。

游戏一开始，应尽快找到合适的地点建造首都，因为早期的时间比后来任何时期都珍贵，相当于百米赛的起跑。建完首都后，迅速以其为中心建造四五个卫星城，尽量临海以便于发展，这样一个小小王国便形成了。



早期不要急于扩张，力求稳扎稳打、步步为营，把发展科技作为首要任务，一定要先于对手研制出加农炮和铁甲炮舰。建造部队时尽量要最好的，因为次的部队会很快被淘汰成废物。

游戏中商贸的成分加重了，赚钱变得容易起来，所以建城时要注意尽量多覆盖商贸资源（就是地图上那些大象、烟斗什么的），有了钱才能应付将来庞大军队的惊人开销。

关于城市建筑一般先建服务于科研的，再造关系到人民幸福的（保证国内安定团结是非常重要的），再造增强生产能力的，有些华而不实的东西不建也罢。城市少了生产能力就弱，可太多了也是麻烦。由于有些时候建一个国家必须要有合理的城市数量，一旦超过就会造成大量城市暴动，这个问题随着扩张一定会遇到，所以在进攻过程中，如果哪个城市不想要，就不断在外面轰炸，直到该城降到4级以下，然后再占领，最后解散该城市，这时城市解散选项就显得重要了。

在外交方面应采取灵活态度，该忍的就忍着点儿，能讹的就讹点儿。有时某国被打得差不多了，可还有个别城市找不到，你可以先和它改善关系，再交换地图，再……

要记住，一切都是为了最后的进攻做准备，这款游戏虽然要讲究多方面的因素，但最终要解决的还是军队问题，下面就谈一谈在战术方面的经验。

早期，控制海洋的人就能控制世界，所以尽快发展强大的海军尤为重要，利用铁甲炮舰的炮轰能力和它装载的地面部队配合是十分有效的战术。应当在第一次大规模战争中占领对手的大城市，因为电脑早期的城市发展总是又快又好。

当轰炸机（尤其是隐形轰炸机）被大量生产时，空军的时代就来到了，利用轰炸机和空降兵的特殊能力，可以轻易占领海军鞭长莫及的内陆城市。

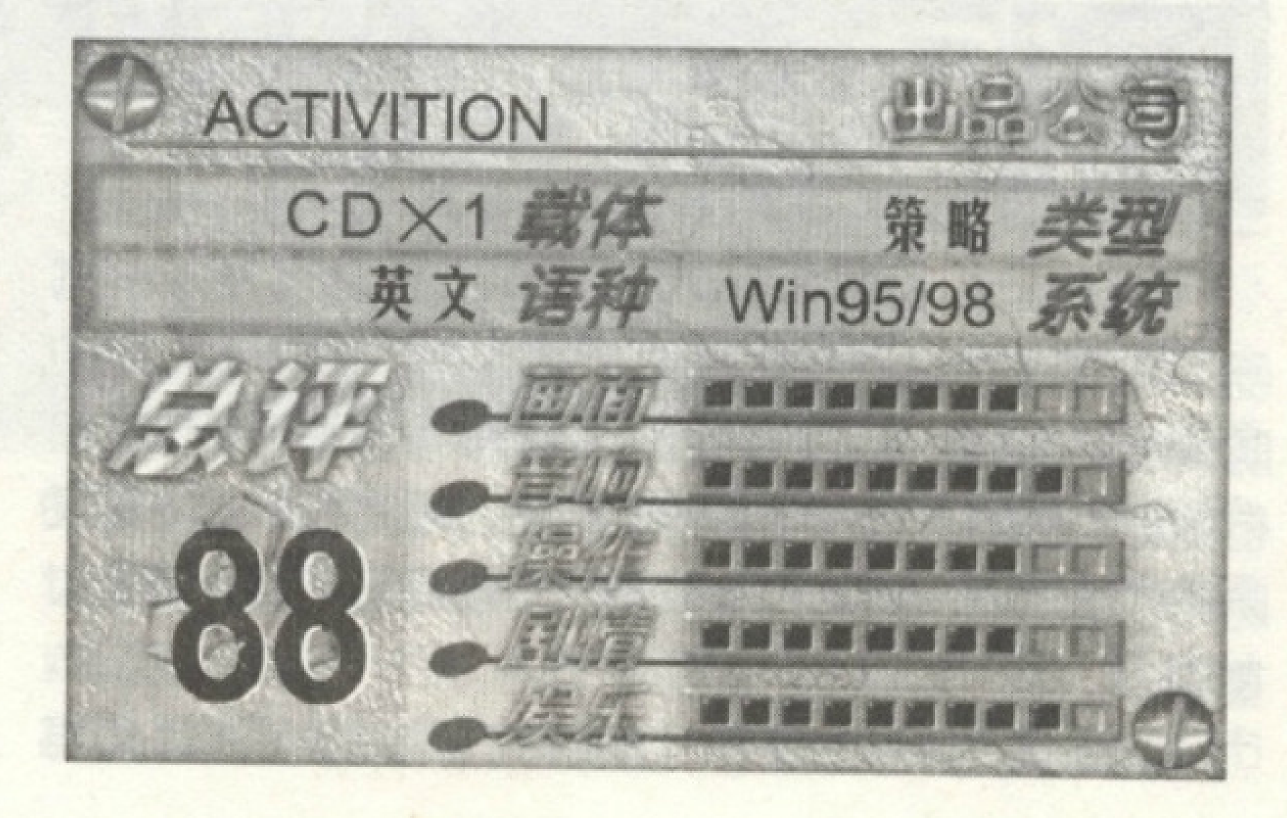
由于《文明——力量的召唤》设计了远程攻击的概念，所以在这方面便有了一个小小的战术——当使用含有“远程攻击部队”的组合部队作战时，拥有远程攻击能力的单位总是站在第二排，并率先向敌军第一排部队开火，所以将普通部队和远程攻击力强的部队组合使用，总能获得最佳效果。需要说明的是，远程攻击力强并不等于拥有炮轰能力，坦克就是一个典型的例子。

后记

真的希望本文能对一些初学者有所帮助，一个好的游戏应该让更多的人去了解。《文明——力量的召唤》虽然失去了Sid Meier，虽然沿袭了《文明 II》的主要系统，但也正因此避免了砸招牌的风险。这种谨慎的进步也正是许多人所希望的。

如果说作家用文章再现历史，导演用电影再现历史，那么作为游戏玩家的我则更喜欢用这款《文明——力量的召唤》来创造历史。

注：关于《文明——力量的召唤》更详尽、更全面的资料请参见“大众软件网上天地”，或《大众软件CD》1999.8。





大地传说 下 LANDS of LORE

黑暗王座Ⅲ

天津 凡人

第三章

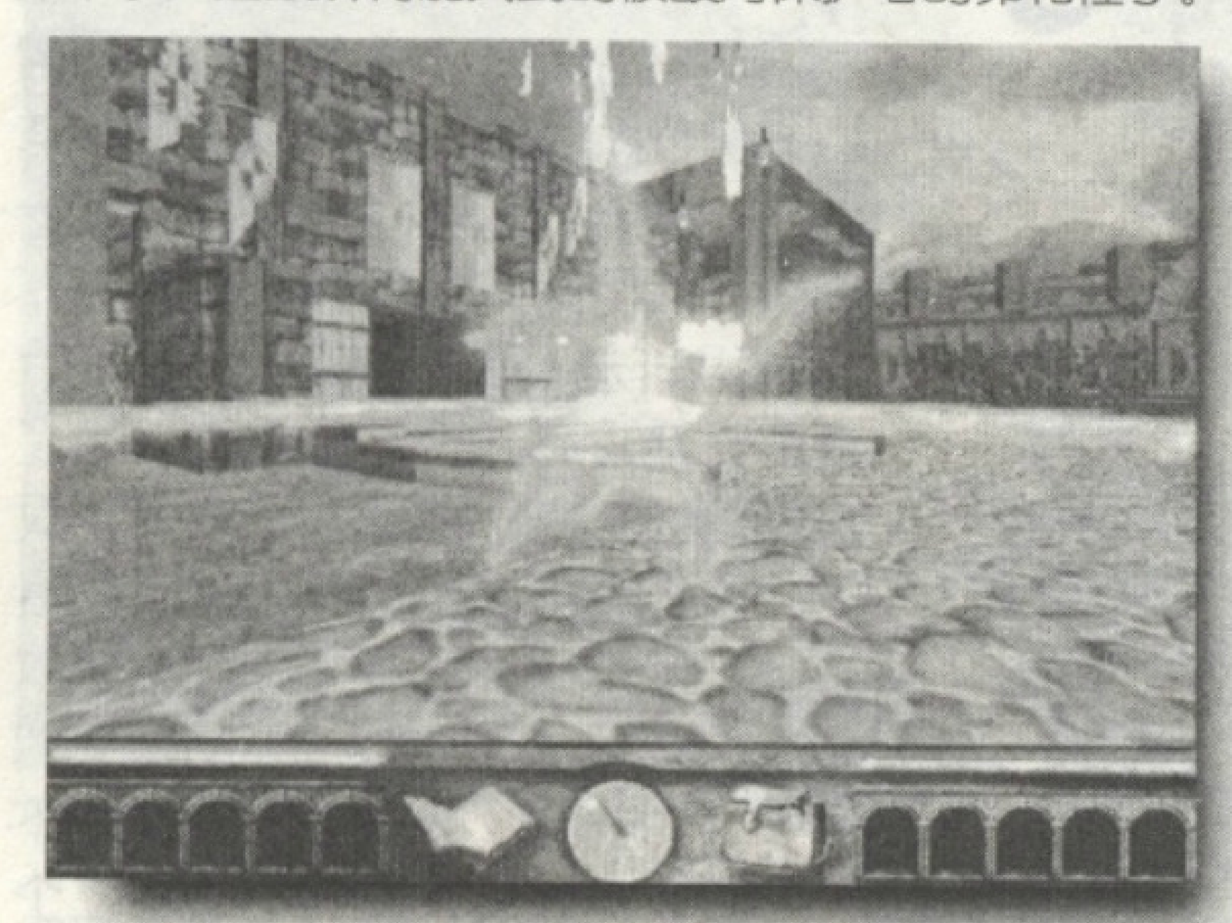
当我返回快乐石地区后，发现整个地区似乎陷入了更大的混乱中。原本只在地底迷宫中生活的怪物充斥这一地区。而Lower Gladstone已遭到了怪物的洗劫。为了尽快拯救这个世界，我决定立即赶往剩下的两个地方——Underworld和Rulio Homeworld。

Underworld的入口位于Lower Gladstone附近，在Geldberry果园的右边。进入Underworld后，我了解到一段鬼屋的故事。接着一位阴森恐怖的男管家突然出现并欢迎我的到来。进入最初的房间，在我面前共有左、中、右三扇门，分别通向书房和花园、舞厅和楼上的卧室、饭厅和厨房。先进入左边的门，走过一段长廊后又进入一间有左、中、右三扇门的房间。分别搜索三个房间，干掉左边门内的幽灵，并从桌上的花盆中得到银叶，再进入中间的书房，从书架上得到一些魔法咒语；在右边的大厅内得到乐谱后进入花园，在花园里见到无头的园丁，同时发现回去的路被杂草堵死了。于是我找到那个可怜园丁的头并给他安上，园丁立即清理掉入口的杂草，现在我可以离开了。回到最初的房间，从右边的门穿过饭厅进入厨房，从正中的门进入地下室，在地下室的地板上发现一个洞，再下到底下一层，从架子上得到瓶装葡萄酒。返回最初的房间，穿过正中的门来到舞厅。在这里我见到一对幽灵般的舞伴，一座损坏的大钟和一部升降梯。在楼上的房间内找到一个玻璃罐子，在另一房间内找到了革制甲，这在Rulio的世界中是十分有用的。在第四扇门后找到了涡形片，进入最后一扇门，从架子上拿取生命之石，并在橱柜内见到了Gabrielle。她说她和姐妹们都死于很多年前的一场火灾，她们受到诅咒永不超生，只有我才能挽救她们，阻止那场大火。听完她们的故事，我立即沿着走廊跑下去，向左转，打开右边第二个门，发现天花板上吊着的摇摇欲坠的油灯。对油灯使用玻璃罐子，当完成这一切后我被传送回橱柜，Gabrielle出于对我的感谢送给我一面盾（Death Stroke Shield）。拿着盾继续搜索，先后发现：幻影咒语、桌子上的时钟钥匙和架子上的魔法咒语。回到吊着油灯的房间，打破窗户跳到户外墓地。收集生长在这里的血芦荟，循着地上的血脚印来到一个角落，并发现了地上定时开合的暗门，从暗门跳入地下室后会面临Zombies的挑战。击溃他们后沿着走廊见到了Copper的父亲——Eric的灵魂，他告诉我他和其他一些人的灵魂都被封存在顶楼里，要想得到第三块碎片必须先使这些灵魂得到解脱。交谈结束后我回到舞厅，用钥匙给大钟上弦，当钟开始工作后，我听到奇怪的声音从大钟后传来，接着一名风琴手出现在我面前。我先给他葡萄酒喝，然后再将乐谱交给他，于是他开始演奏，而那一对舞者也翩翩起舞。当他们跳过风琴手身后时，一条通道出现了，进去后见到那名男管家，他告诉我这座房屋的主人正在顶楼等我。进入顶楼房间发现这里到处都是黑色的帷幔，几乎看不到身着黑袍的死神。我的当务之急是在屋中找到灵魂时钟，并用钥匙上弦直到它被破

坏，这样一来囚禁在里面的灵魂得到了自由。干掉死神后得到了第三块碎片，并回到了Draracle的房间。

Jakel这下更惶恐不安了，而我的任务也即将完成。回到Upper Gladstone的公会，由于我等级的提高可以去接受另外的任务了。最后，我向第四个入口处——Rulio的世界进发。

Upper Gladstone出发，越过火山洞穴，在第一个路口向左转过河，在下一个路口右转，然后再左转到达入口处。如果我是魔法公会的成员，我会遇到了Rhynn。他告诉我这个地区的生物十分奇特，没有翅膀却可以飞行，死后可以再生。RHYNN建议我先摧毁他们的再生室，以防止他们没完没了地骚扰我。进入入口，在开始行动前穿上革制铠甲，因为这里到处都是酸池（如果有防毒魔法就更好了）。第一步从这种生物的卵下手，摧毁所有能找到的被酸河保护着的卵和柱子。



在一座小岛上还可以攻击一对白色珊瑚样的东西，可得到一种色彩艳丽的药品。同时我还注意到：在墙上巨大的圆形印记中可以得到一种叫做“梦之碎片”的物品（至少要拿一个）。当我消灭了所有的卵后，就可进入Rulio的主区域，开始消灭其再生室的行动。

在这片区域中一共有10个再生室。进行过程中我发现有两扇通往再生室的门打不开，没关系，先记住它们的位置。在去消灭其它八个目标的过程中，我会和Rulio族武士作战，从他们身上可得到一种叫做Rulio Hand的东西，有了它就可以进入原本打不开的门了。此外我还会遇到被囚禁在牢房中的Sioned，我将前面得到的梦之碎片放入墙上的印记中，Sioned自由了。在另一处牢房中还见到被囚禁的来自白塔的蛮族女武士，对她救不救都可以。消灭了所有再生室后，Rulio的最终防御机能开始复苏，这一区域中所有幸存的Rulio都集中在一起，成为一个强大的集合体，这就是我最终要消灭的目标。它是不怕魔法攻击的，因此最好的战术就是冲过去一通肉搏战，消灭它后我得到了最后一块碎片，并返回Draracle的房间。

然而事实表明，破坏闪亮之门的人正是Jakel，他现在带着修复碎片的印记逃到了破碎的沙漠。没办法，只好先回Upper Gladstone再做打算。回去的路上情况简直糟透了，各种怪物充斥森林，几乎阻塞了道路。当我来到城镇的时候，眼前的惨景令我大吃一惊。包括下水道内的Bacchancl在内，所有的公会都被毁了。一名牧师死在牧师公会的门前；折断翅膀的Rhynn躺在Talamari的大厅前，而可怜的Celerian被人用长矛刺穿了身体。Lower Gladstone的情况更糟，怪物们完全占领了那里，游荡的怪物在大街上随处可见。现在的我已别无选择，必须尽快赶往第五个入口——破碎的沙漠，在怪物还没彻底摧毁整个快乐石地区前拯救它。

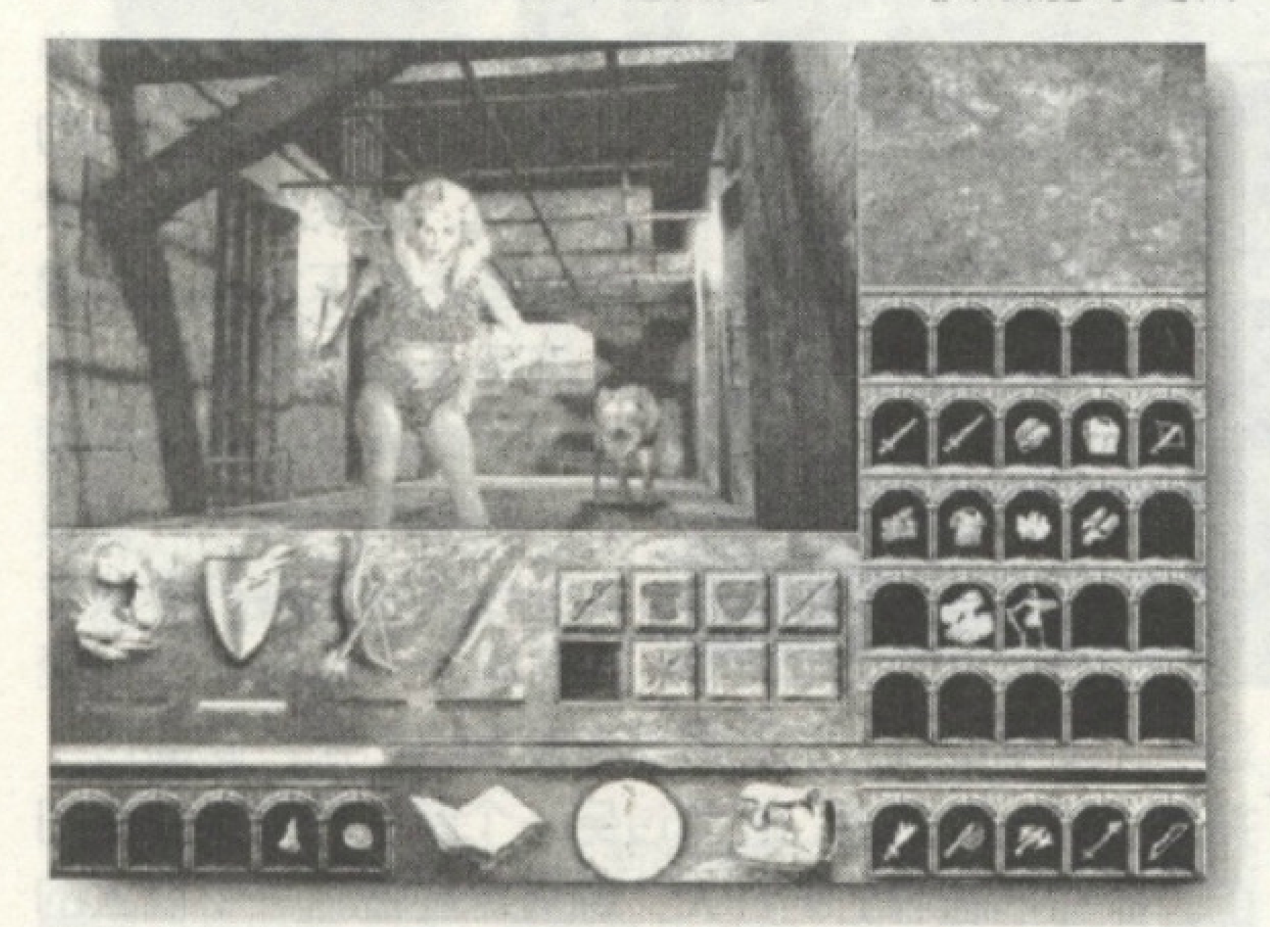
第四章

在Draracle的洞穴前左转，一直穿过河流，在一个十字路口前右转，然后再左转，经过左面的两个凹室后，右转来到最后的入口处，向左前方前进，在靠近闪光的巢穴旁顺斜坡走入水中，跳到左边的岸上，一直沿着左上方来到最高处，向右过桥进入入口。我了解到一场巨大的灾难后产生了破碎的沙漠，成为那些变异生物的聚居地。

沿着唯一的通道穿越峡谷，同这里的敌人战斗会因接触而中毒。在一个为藤蔓所覆盖的平台上，摧毁一装置后发现100000银币。在一菱形入口处进入右边的洞穴，向右发现电子控制板，然后进入另一区域。顺着藤蔓爬上窄道，一直向前走到头，爬上梯子。沿着新的道路向前，途中发现一台大型发电机，最后进入Nod基地。

一个看起来还算正常的男人站在那里，同他交谈了解到：他是整个地区唯一没有变异的人。这个原本处于休眠状态的基地突然运转起来了。在给他水和食物后，他还向我提及有一个看不见的男人在基地内部说话。察看墙壁，按下左边墙中的开关，回身发现已经打开了装置。接着打开靠近右面大型金属平台的栅栏门，按下控制按钮，平台变成了一部升降机。站上去按下开关后，随升降机进入基地内部。来到底层后发现基地防御系统已经启动。用魔法消灭天花板上的激光器，顺着走廊来到一面墙前，点击墙壁进入一间小屋，当身后的门关闭后，向左点击墙壁进入另一条通道。来到一间象兵营的屋内，将柜子和电脑桌前的椅子重叠在右面墙上的通风口下，顺着风道进入另外一间屋内。在这里我第一次听到Cabal——高级人工智能的声音，他就是所谓看不见的男人。打开后面墙上的控制器，按下开关，顺着新的通道进入一间圆形屋内，打掉天花板上的监视器，并将期摞在左面墙上的通风口下，顺着风道前进，在第一个裂缝处跳下，向右转再次进入角落的风道中，向右穿过

一扇门进入屋中。接着进入左侧较大的门，再次同Cabal交谈后进入右边的房间，在一套铠甲处拿到电子眼。来到一扇较大的门前，按下开关后进入，沿着通道来到一扇门前，不要进去，左转一直向前进入一扇自动门，按印记下的开关九次后，得到了威力最大的发射武器——Boom Stick。从原路离开并进入左边的走廊，用电子眼发现攻击我的防御武器。摧毁它们后，来到墙上的七个控制器前，也许这就是Cabal获取能源的开



关。搞掉它们后，屋中的防护屏消失了。跳到低台并跃入洞中，向前再次跳入洞中进入一条异常潮湿的走廊。走到尽头的屋中按下墙上的开关打开另一扇门，发现在走廊的水中有带电的电缆。用Boom Stick毁掉电缆，然后沿着走廊进入一间地板上有许多方洞的房间。我小心翼翼以免掉入这些致命的洞内，进入下一扇门来到了Cabal的老巢。这个躲在巨大蓝色保护屏后的邪恶的人工智能竟要我向它下跪，在遭到拒绝后，它开启了防御系统，这个防御系统是由四个小柱上的奇特装置控制的。摧毁它们后，蓝色保护屏消失了，现在直接攻击Cabal。在凹室的中心有四张红色磁盘，使用Boom Stick，每张磁盘用六发就可解决战斗。我终于得到了最后一块碎片，然而就在我返回Draracle的房间后，可恶的Jakel竟施法将我传回了Cabal的老巢。而濒临死亡的Cabal已启动了自爆装置，整个基地会在15分钟内化为灰烬，我必须在这段时间内逃离基地。当我按地图回到有七个控制器的房间后，下面的路有了些变化，因此我无法再回到我跳下的那个通风口。

爬上较高的平台，从前面的通风口回到风道中，顺着通道到达下一扇门，然后跳到平台上，按下右面墙上的开关，会有一座小桥连接我无法越过的裂缝。走过小桥到达另一边时，应小心不要被爆炸引起的震动掀入深渊。爬入另一通风口，来到左边的梯子爬上去，转身跳过裂缝，再爬上右边的梯子，向前跳过裂缝，从一扇门跳下去。现在我已回到堆着监视器的房间，从这里往后的路线又和原来一样了。Cabal的倒计时会分别在10分钟、5分钟和1分钟的剩余时间提醒我，如果当我到达堆着监视器的房间时还有5分钟，那么我将有充分的时间逃出去。顺原路返回到升降机前，回身按下右边墙上控制器内的开关，升降机带我离开了基地。现在，我必须回到快乐石森林，去找Jakel算帐。

沿着通往出口的路前进，发现地上有个方形的洞，如果直接跳下去的话肯定会一命呜呼。我注意到洞中有四个落脚处，下到左前方的一个落脚点，顺着斜坡爬上平台，跳下去后顺着道路来到另一处平台前。顺着藤蔓爬上去，沿右边的通道走到头，再跳下平台向左走，经过一个巨大的橙色池子向右转，穿过通道，顺着藤蔓爬上桥，向左走，终于回到了快乐石森林。

现在是同JAKEL算总帐并夺回修复闪亮之门的封印的时候了。我来到Draracle的房间见到了狡猾的Jakel，他声称我犯了一个致命的错误，关闭入口并修复碎片会毁掉这个世界同一直保护着它的远古魔法的联系。但是，这些谎言并没有改变我拯救快乐石地区的决心，于是一场正义与邪恶的最终较量开始了。Jakel一上来就将我传送到一个大池子里，如果我不采取任何措施的话就会被淹死，但如果我去抓前面的梯子的话也会中了他的陷阱。顺着身后的绳子爬上一个大房间内，在这里Jakel的幻影对我发起攻击。击败他后，我穿过一扇开启的闸门进入另一区域，这次是一群Jakel的幻影等着我。在同幻影们交战的时候，我注意到三个绿色的门，它们分别具有恢复魔法值、治疗和使风暴水晶恢复魔力的作用，但它们同时也是地狱猎犬进入的通道。因此既可以用龙之印记将它们关闭，也可以留着用，何去何从全凭自愿。干掉他们后由开启的闸门进入下一地区，这里有魔族武士守护的机器。解决掉敌人，开动机器后我就可以穿过桥梁进入最后的地区了。

这里是充满绿色闪电的能量场，杀死六个巨大的骷髅卫兵后将同Jakel一决雌雄。在战斗中Jakel会不停地用魔法向我攻击，而且他的瞬间移动使我很难对其造成有效的伤害，不过最终我还是干掉了他。在拿到封印后，我立即被传送到闪亮之门前，用封印将其修复，随着闪亮之门裂痕的消失，整个快乐石大陆都恢复了原样，那些入口被永远地关闭了，我也召回了自己的灵魂，将重新开始自己的生活。

然而，正义与邪恶的较量似乎并未结束……

附：公会手册

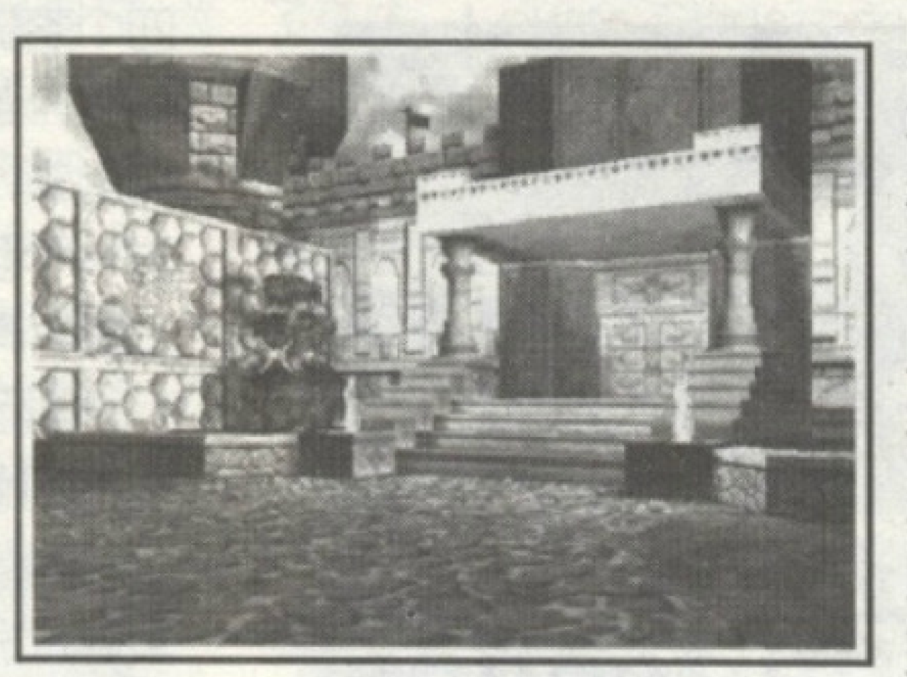
在整个游戏的进行中，每个公会共有三项任务需要完成。当表示愿意加入公会后会得到第一项任务，这是最重要的，因为只有这样才能成为公会的正式会员。当从熔岩洞穴和白塔回来后会得到第二项任务，完成任务

后可以学习公会的高级技能并允许在公会内部搜索。在完成第二个任务后会面临最后任务的挑战，如果能胜任的话等级会提升。要注意必须在得到第三块碎片后，立即开始完成最后一项任务，因为如果得到了第四块碎片将失去进入公会的机会。下面将分别就各公会未曾介绍的任务作一说明：

一、武士公会

第二项任务：征服入口

Celerian告诉你为了进一步证明你的能力，必须去征服Rulio和Underworld的任一个新的入口，这项任务很快就会因为得到第三块碎片而完成。



第三项任务：Chesara's 的玩具剑

公会中的一员——Chesara是白塔中蛮族首领Jacinda的妹妹，她想要一件白塔的纪念品，并给你一把钥匙。回到白塔中你放置四块宝石的房间内，乘升降平台来到顶部，回身过桥进入一凹室中，用钥匙打开一扇兵营的门，从中会得到你要找的玩具剑。记住：千万不要试图装备和使用该道具，因为它会在第一次使用时就坏掉，且无法修复，带这样的物品回去是不会被承认的。

二、牧师公会

第二项任务：找到药品

必须找到五种不同的药品。普通的，为众人所知的硬木液、芦荟不算。在Underworld和Rulio的世界中，你可以分别得到：血芦荟、蔓德拉草根、银叶和超级水蛭、蘑菇、梦之碎片。收集齐五种后即可回去复命。

第三项任务：日出之心

公会首领——Josiah给你一个龙爪雕像，要你找到熔岩洞穴内的强力治疗药——日出之心。回到龙城，进入有三个出口的大厅，在巨大平台的上面你会看到龙的脚印，将雕像放进去，平台会带你进入地下，穿过前面的门进入宏伟的神庙得到日出之心。

三、魔法公会

第二项任务：碎片标记

Dawn希望能得到有光亮之门碎片能量的标记，并给你一个物品。在熔岩洞穴中，准备用龙之印记拿取碎片的时候，鼠标会自动变成Dawn的物品，点击一下即可。

第三项任务：救出Sioned

在前面的攻略中已介绍过。由此可见，在所有公会任务中，魔法公会的使命是最简单的，而即将介绍的盗贼公会的使命难度是最大的。

四、盗贼公会

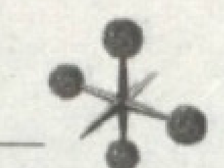
第二项任务：盗取King's Pardon

公会首领——Leina希望你能盗取King's Pardon。离开下水道进入城堡后，一名卫兵会离开，跟在他后面并掏他的口袋儿，从他钱包中得到的第一件物品就是King's Pardon。

第三项任务：寻找兽人的仓库

随着快乐石地区的毁坏及Lower Gladstone的被洗劫，越来越多的无家可归者住进下水道，而兽人偷走了储存的粮食，现在你受命去寻找兽人的营地。回到熔岩洞穴，在巨大的岩浆池前向右看会发现石墙上一个新入口。经过一个开阔地区，来到最底层断裂的桥前一跃而过，并进入下一段通道。在跳过另一个断层后来到一扇门前，扳动右面墙上的开关，顺着走廊进入一个巨大的圆形房间。在你穿过门之前可先从一个只能侧身而过的洞穴内找到大量兽人储存的物品。然后穿过门，顺着陡峭的楼梯上去，来到顶层的门前，进入后杀死兽人并从他身上搜出猪肉。再进入有两个兽人的大房间，穿过右边的门发现右边的密室，找到毒漆和椰子帽。回到大房间，顺楼梯来到一扇打不开的大门前，右转进入尽头的门，顺梯子上去会见到一堆肉。跳到地上，打开右边的门，杀死里面的一群兽人后，走到房间的另一头按下开关，会有三扇门打开。右面的第一扇门里有Brook Flounder，第二扇门通往大房间，而左边的门则通往更多的储藏室，搜索一番后就可以回去复命了。







POPULOUS 上帝也疯狂——神的历程

● 北京 费江枫

上帝在七日中创造了世界，而《上帝也疯狂III》中的那位祭司也要在七日之内，完成从降临这个世界到成为神的磨炼。下面我们就和这位祭司一起经历一下这七天的历程吧。

第一天

起初是一片混沌，渐渐地我看到了一丝光明。我感觉自己在迅速下降，速度越来越快……“砰”地一声我摔倒在地上。在我还没有明白过来的时候，一群人围了上来，跪在我的脚下开始膜拜。噢，想起来了，我原是一位神创的祭司，我的命运是要成为一个真正的神，在此之前我必须降临凡间，带领一个部落的人，帮助他们建设自己的家园，保护他们不受其他部落的侵犯，最终消灭其他部落，使我的部落繁荣昌盛，成为世界的统治者。这便是我降临凡间的使命，只有完成它才能成为真正的神。

向周围望去，原来我们所处的是一个小岛，周围是一望无际的海洋。另外三个部落是隐藏在小岛的某个地方，还是藏匿于其它的岛屿上？我还不知道，所以要格外小心。我的子民中最基本的种类，叫做勇士，他们的主要工作就是建造各种各样的建筑和打仗，但由于没有受过训练，因此战斗力很低。我刚降临时，从地下伸出六根巨大的石柱，这是我法力的来源，叫做轮回座。如果我死了，只要我手下的子民还有活着的，我就可以从这里复生。但如果我和部落中所有的人都死了，轮回座就会永远沉入地下，我的灵魂也无法获得重生并且永远不能再成为神。接着，我的勇士们又带我来到海边，有很多衣衫褴褛的人正在海边喝水。勇士们告诉我这些是野人，他们不属于任何一方，但如果任何一位祭司对其使出“皈依术”便可以将他们招至麾下。于是，我闭目凝神，感觉身体渐渐变轻，四肢充满了力量，看来我身体里的法力已经很充沛了。我口中念念有词，只见一道金光直奔那些野人而去。这道金光变成了一个巨大的光环把这些野人包围了起来，只一会儿的功夫，他们都成了我的勇士！我向这些新伙伴们询问哪里还有野人，他们带我来到森林里，原来这里还有许多正在寻找食物的野人，我又如法炮制将很多野人招募过来。终于，这个岛上的野人全被我“整编”了，我也由于劳累而倒在地上睡着了，睡梦中我看到了造我的神，他在向我招手……

第二天

早上，我的勇士来报告，我们的第一批茅屋建好了，每个茅屋可以容纳三位勇士，当他们在里面住了一段时间后，房屋会自动升级，这样就能容纳更多的人，而且在茅屋中的勇士还会自动繁衍后代。哈哈，我的子民终于不会再受风吹雨淋之苦了。

外出的勇士告诉我，他发现了敌人营地。离我们最近的是Dakini部落；更远的地方还有Matak部落及Chumara部落，他们已经发展得很好了。我想，正好去敌人那里学一学敌人的技术。于是，我带领一些勇士上路了。

翻过一座高山，来到了Dakini部落营地的旁边。我们一行人隐藏在土坡的后面观察他们的行动。首先映入眼帘的是两座守卫塔。守卫塔中有一个敌人的勇士，正在了望。看来这条路是走不通了，我们只好爬到另一座小山上向他们的营地内张望。果然是一片欣欣向荣的景象，人们都在忙碌着，有的在收集木材，有的在建造我从来没看到过的建筑，一位年长的勇士慢慢地向我介绍那些不认识的建筑。这几个分别是武士训练营、神殿、间谍训练营和火武士训练营。敌人正在建造这些建筑，我们正好可以把建造的方法学过来。为了不让敌人发现我们，我们没有停留很长时间就继续上路了，下一个目的地是Matak部落的营地。我们越过两座高山，穿过一片森林，终于来到了岛的另一头。Matak部落的营地是

依海边而建的。在这里竟然发现了在Dakini部落中也没有见过的建筑，还是那位年长的勇士告诉我，这两座建筑是船屋和热气球屋，可以建造出船只和热气球。Chumara部落是在另一座岛屿上，Matak部落准备造船和热气球，看来是要进攻Chumara部落了。

天色已晚，我们今天无法到Chumara部落去查看了，不过也无所谓，我们已经把所有建筑的建造方法弄懂了，明天我们也能象他们一样，把部落建设得初具规模……

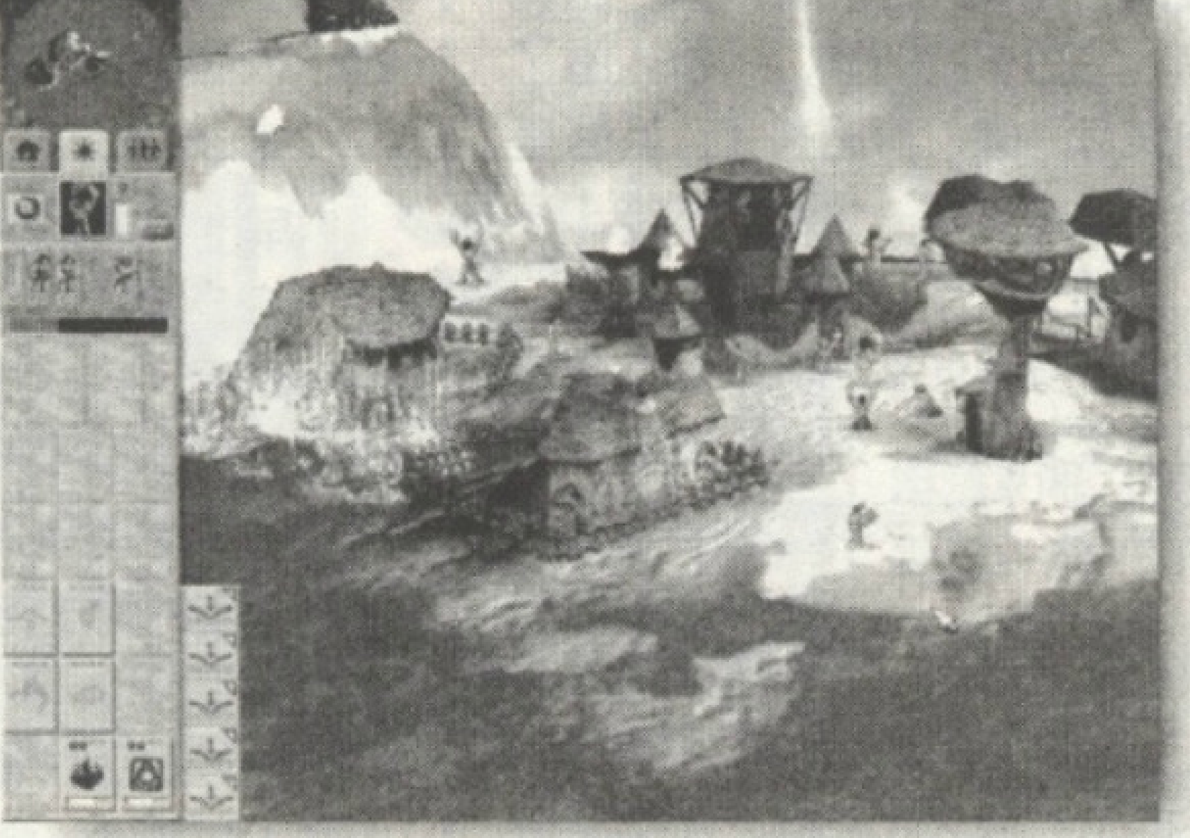
第三天

正午时分，我和一群勇士从森林里采完水果回来，已经认不出我们的营地了，我的勇士们只用一个上午就已经把我们昨天看到的建筑都建起来了。现在可以派勇士们进去训练了。我高兴地对他们大声说道："我的子民们，为了我们部落的强盛，让我们来努力地训练吧。"勇士们士气高昂，他们在不同的建筑物门口排起了长队。他们都十分努力，不用多长时间就一个个地从里面跑了出来。

第一个营里跑出来的是武士，他们是我部队中战斗的中坚力量，这些人比以前要强大得多，而且还手持钢刀，在近身肉搏中有很大优势，这样我们就不会害怕敌人来袭击了。

第二个营里跑出来的是火武士，令我惊讶的是，他们竟然会使用冲击波术，可惜没有任何武器来防身，所以只能让他们在远处攻击敌人，而不能离敌人太近，否则在近距离作战时会吃大亏的。

第三个营中跑出来的是间谍，他们是我们阵营中最有本领的战士，因为他们可以装扮成敌人任何一种士兵的样子，而混到敌人内部进行破坏工作。



最后，由神殿中出来的是传教士，他们是神职人员，除了能对我的子民进行启蒙教育外，还有一种特殊的本领，就是在他们念诵经文时，所有听到颂辞的敌人们会被它吸引而投奔到我们这一方来。

望着这些威武的士兵们，我格外激动，我的第一支部队终于诞生了，我们终于能够和敌人抗衡了！

第四天

经过前一天的训练，我们的部队已初具规模，下面我们要为战争做准备了。正在我巡查营地的时候，一位出去察看敌情的勇士前来汇报，他在回来的路上发现在一座小山上有一座神秘的石像，这在昨天还没有呢。我决定亲自去看一看。我带领一批勇士和武士，在那名勇士引领下，一起朝那个神秘的石像走去。

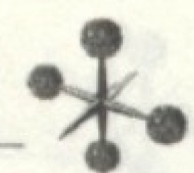
在离石像不远处，我们停了下来，远远地观察着它。忽然听到有人在召唤我，那个声音听上去很有磁性，忽远忽近的，"快来膜拜我，快来膜拜我……"。啊，原来是那个石像在叫我过去。我并不害怕，因为我觉得他的声音如父亲般的慈祥。当我站在那里膜拜它时，我们便开始了心灵的对话。他告诉我，他叫做石像头，是上古神仙所遗留下来的神秘石柱。当有人膜拜他的时候，他将按照神的旨意赐给其一个法术或一种建筑的建构图，不过这些恩赐只能使用一次，但它们却是征服敌人所不可或缺的。每当他点头时，就说明这时膜拜它就能够获得神赐的奖赏了，而当他的神力用完时，就会自动地沉入地下。此外，他还告诉我，在不远的北边，还有另两种神秘的建筑，膜拜它们对我也会有很大的好处。这时，我忽然看到一道五彩的光芒从石像头的顶部直奔我飞来，一阵眩晕之后，发现我也会使用冲击波术了。不过似乎我还不能用我的法力来支配它，看来石像头说的没错，这是神赐的法术，我只能使用一次，因此我要好好珍惜它。

接着，我们按照石像头所说的，向北边走去。果然没走多久，我们就来到一根图腾柱前。这根图腾柱雕刻得很精致，绝非凡人所为。当我走到它近前时，它开口了，并缓缓地对我说，它是图腾柱，是相当神奇的装置，当我膜拜它的时候，它将会启动特殊法术。这个法术将允许我进入以前无法进入的区域，或者对敌人造成相当可怕的破坏，是一种在战争时期十分有用的建筑。它还告诉我，在不远的北边还有一座神秘的建筑，叫做知识库，它是上古时神留下来的宝库，是存放了敌人祭司知识的高大建筑物，在建筑物上方的象征符号，则显示在这个知识库中存放了哪一种知识，如果我进入了知识库，便永远学会了敌人的这项知识。而恰恰在北边的那一座中存放了有关Dakini部落法术的知识，不过那里有重兵把守。看来今天我们的力量是不行了，但明天我一定会再来并把这种法术学到手的。

第五天

天刚刚亮，我们便出发了。这次跟我去攻打敌人知识库的有勇士、武士和火武士，我们一行仍旧按照昨天的行军路线，来到了敌人的知识库前。

Dakini部落的知识库十分高大，顶部有一个标志，好象是某种法术的标志。我们悄悄地包围上去，只见敌



人的守卫竟然只有两个人。看到我们突然冲了出来，敌人的守卫似乎有些不知所措，才几个回合，他们就落荒而逃了。

我走到知识库前，口中念念有词，开始膜拜它。知识库的石门缓缓地打开了，一个声音对我说："进来吧，我的孩子，我会告诉你有关法术的知识和它们的巨大作用。"我走进知识库，石门再次落下，里面一片漆黑，伸手不见五指。那个声音又向我娓娓道来："我这里有所有你想学的法术，你已经学会了冲击波术和皈依术，它们是最基本的法术，冲击波术在使用时会产生一团火球，可以对任何在附近的人们造成伤害；皈依术能让野人们皈依到你门下。幽灵军团术能造出一群幽灵战士，他们没有力量，也不能从事任何工作，但他们却会以实在的形体出现在敌人面前，可以如指挥一般战士一样地指挥他们，但当他们遭受任何伤害或攻击时，便会在瞬间消失。毒虫术会造出一大群象云朵一样的有刺毒虫，它们会对敌人及他们的建筑物展开攻击。当用毒虫术攻击敌人时，他会努力逃出昆虫的攻击范围，而当用毒虫术攻击建筑物时，所有定居于其中的人都会被迫离开，同时也会对敌人造成一定程度的伤害。隐形术能让你的战士隐形一段时间。大地之桥术能让两块被大海隔开的大陆接连在一起，甚至可以用本法术将两个山丘合在一起，造出一个防御性的平台屏障……"



正在这时，我的思绪突然被打断，我忽然感觉到我的家园发生了什么事。我转身打开石门，和我的人一起冲了回去。回到家后，我发现我的战士们正在与Dakini部落的军队作战，双方势均力敌，打得难解难分。我们大批援军到来后，敌人无心恋战，匆匆退却了。守卫营地的火武士们说我们走了没多久敌人就来了，不过敌人没有想到我们会有如此强大的军队，所以没有派多少人来。看来我要做好与敌人决一死战的准备。

第六天

为了防止敌人偷袭，我只身一人来到了知识库。还象昨天那样，顺利地进入了知识库，它继续向我传授着法术的要诀。

"闪电术施展的时候，一道闪电将直劈而下，将所有击中的目标包括敌人、他们的建筑物和树木等击毁并使之燃烧。当你对敌人施展催眠术的时候，可以让他们在短时间内皈依到你的部落当中，但本法术对祭司无效。龙卷风术能产生一股具强大破坏力的风沙，会把经过路线上的一切全部破坏，如果任何人被卷入旋风当中，他们将被摔死，而当龙卷风撞击任何建筑物时，它们的结局就是支离破碎。当你在一块陆地上施展沼泽术时，会在该地点形成一个深邃的沼泽，所有经过上面的东西都会被吞噬。移山填土术是一种在改变地形时非常有用的法术，当针对某一块土地施展时，会将其整个延展开来，而且让四周的土地都与施法点具有相同的高度。地震术会使大地裂开，因此对位于高地上的敌人施展时，将是一项具有相当破坏力的法术。腐蚀术允许你使一块区域中的时间与气候加速运行，这么一来，陆地便会象受到了腐蚀一样，敌人的建筑物便可能因此而沉入海中。火风暴术能够将大雨转变成烈火，并如火球般地降落地面，它对人和建筑都有巨大的破坏力。死亡天使术是一条如恶魔般的巨蛇，会不断地攻击敌人的信徒，并摧毁他们。在你所能运用的法术当中，火山爆发术是威力最强大的一种，而且可以在地表上刻画出巨大的痕迹，在施展时将耗费大量的法力。魔法护盾术会在任何被施法的人身上，形成一道防卫性的魔法护盾，从此，该名战士将不会受大多数法术的影响。传送术只能作用在祭司身上，其施法的范围无限，可以自由施展在世界上大陆的任何角落，而祭司便会被传送到那个地点。嗜血术施展在我方战士身上时，会把他们变成冷酷无情的杀人机器，甚至可以打败比他们力量更大的敌人。毁天灭地术将从地底升起一个大竞技场，而所有在本世界中的人，不分种族，都会被传送到竞技场中，展开一场跨种族的大战，最后幸存下来的种族，便将成为整个世界的征服者。"

那个声音停了一会儿，又说："这便是你所能够使用的所有法术了，希望你能好好使用，早日让你的部落强盛起来。现在，快点离开我，我就要沉下去了……"我迅速地离开了它，果然，我刚走出石门，身后就响起了隆隆的声音，回头一看，那座巨大的知识库沉入了地下。我此时心情复杂，我已经学会了所有的知识，该是决一死战的时候了，明天将是决定命运的一天。

第七天

清晨，我让所有的战士都站在了营地的外面，他们斗志昂扬，就等我一声令下。好吧，今天我要带领他们与其他三个部落展开一场最后的战争，我的部落能否繁荣，我能否成为神就在此一举了。我振臂一挥，英勇的战士们和我一起向敌人的部落冲去，今天，我将完成自己向神转化的使命……

从《龙枪》“万智牌”到《博德之门》



北京 李朋

晴空号离开以太虚空进入瑞斯，开始在这个世界翻涌的紫灰色云层里航行。她不断降低高度以躲避天空中恐怖而诡异的爆雷，这时掠夺者号从从远处的天际出现，朝她疾驰而来。格利文亲自操作舰炮，从掠夺者号的主炮台上射出第一发炮弹，也开启了这场战争的序幕。一阵刺眼的白光，伴随着一团灼热的蓝色火球在天空中画出一道圆弧，然后炸裂在晴空号的甲板上，猛烈的冲击波震得晴空号娇小的船身剧烈摇晃。即使双方隔了一段距离，夹杂着呼啸而过的瑞斯热风，格利文仍旧可以听见晴空号被炮火命中时所发出的颤抖声。格利文知道自己已经胜券在握，他看着晴空号的船员跑上着火的甲板，然後依照瓦拉斯的指示，下令莫葛战士集合准备登舰作战。由于事先完全没有预警，加以掠夺者号来得太突然，晴空号根本毫无戒备。也因此这发来自敌舰的炮火在船上造成极大的骚动，趁对方船员来不及反应，掠夺者号已拉近两船间的距离靠了过去。格利文神闲气定地等待登舰，他的大副瓦提却赶快下令船员抛出绳钩。格利文冷笑一声，瓦提抬头狠狠地瞪了他一眼。格利文看着自己的副手，心里暗自忖度他会以何种方式来对付自己。

“你最好还是留在后头，”他对瓦提咆哮道：“作战的事交给有勇气的人去做就行了。”语毕他凌空一跃往晴空号跳过去，身後大批的莫葛战士也纷纷跟随他登上敌舰。最前头的几个鬼怪不是高估了自己的跳跃能力，就是低估了两艘船之间的距离，结果好几十个莫葛战士就这么糊里糊涂地送了命。格利文见状很不满地哼了一声，这些笨手笨脚的丑八怪真是成事不足败事有余，好在他有的是部队，多死几个也没有关系。掠夺者号上其他充当奴隶的莫葛鬼怪则用尽全力猛拉绳钩，晴空号虚弱地抵抗着，但两船间的距离仍不断缩小。现在莫葛鬼怪已经可以轻易地跳上晴空号了。

晴空号的船员英勇地上前迎战，然而很快被大批不怕死的怪物军团击退。莫葛鬼怪完全不顾伤痛或同伴，他们一个接着一个踏过战友的尸体和血迹前进，没过多久，晴空号便完全被鲜血和莫葛部队给淹没了。

这时一位看来弱不禁风的年轻人出现在晴空号甲板上，他满头蓬松的金发，穿着一袭绘满可笑符号的长袍，高举手中法杖开始施展法术。格利文立刻感受到魔法能量已贯穿全身，背上的脊椎也感应到这份威胁，开始不安份地放出电流，痛得他龇牙咧嘴。他握紧手中长枪朝魔法师冲去。

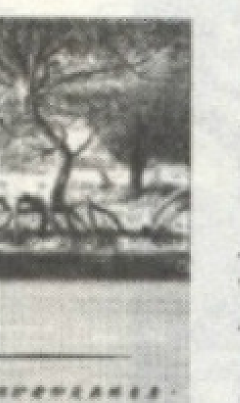
《瑞斯风暴——晴空号传说》

随着最近角色拌演游戏的复兴，越来越多的以中古奇幻世纪文化为背景的游戏蜂拥出现，其中以Interplay发行的《博德之门》（Baldur's Gate）最为醒目。

现在生活的节奏越来越快，玩家玩游戏也越来越像吃方便面，只图个热闹和快速。但如果这样去玩有庞大背景架构的《博德之门》，根本无法完全领略到游戏的真髓，只不过看看表面的热闹罢了。要是英语水平稍差，只能在游戏中乱杀一通，根本不明白自己要干什么。虽然，最近第三波将发行此游戏的简体中文版，让英文水平较低的玩家可以感受这套游戏的魅力之所在。但是，要想领略源于西方奇幻小说的这种游戏，仅靠游戏中的文字是不够的。就像外国人看中国的武侠小说要先搞明白少林、武当一样，我们也要先理解那个剑与魔法的世界才行。

现在电脑上的角色扮演游戏，其系统、背景、故事、设定等多和早期的纸上角色扮演游戏（TRPG，Table Role Playing Game）有千丝万缕的联系。这种纸上角色扮演游戏盛行于电脑还不普及的时代，可以供几个好朋友围坐在一起，享受探险的乐趣。在制作纸上角色扮演游戏的公司中，最著名的就是创造了AD&D 规则的 TSR （Tactial Studies Rule，战

略技巧研究规定）公司，而它最成功的系列就是《龙枪》（Dragonlance）。以这个系列为背景而创作的一系列小说已经超过了50本。最近第三波和《大众软件》杂志社即将发行的《龙枪编年史》简体中文本就是这一系列的第一部作品。Interplay、Sierra、Capcom、Take 2/Acclaim、Mindscape等公司曾多次将其移植到电脑上。而《博德之门》也是取材于TSR公司的另一个著名的系列——《被遗忘的王国》（A Forgotten Realms）。





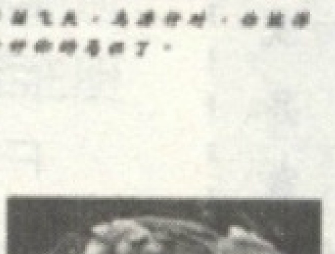
从这一系列纸上角色扮演游戏衍生出的纸牌游戏可以说是电脑角色扮演游戏的孪生兄弟。其中最著名的当属收购了TSR的美国威世智公司（WOTC，Wizards Of The Coast）创作的"万智牌"（Magic: The Gathering，在中国台湾地区翻译为"魔法风云会"）。这一产品也已进入中国大陆，发行了简体中文版。

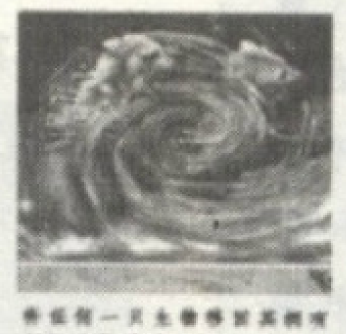


纸上角色扮演游戏、纸牌游戏、电脑角色扮演游戏可以说是使用不同媒介和规则来表现的故事，相互之间有许多的共通性，特别是在其背景设定方面。

《龙枪编年史》是一部由崔西·西克曼和玛格莉特·魏丝所撰写的小说。本来小说只是为TSR进一步推出的AD&D提供一个背景，让玩家能够更投入游戏。岂料在小说推出之后，造成极大的轰动，不停地再版，连续登上纽约时报畅销书排行榜达数10周。所以整套系列的衍生之作、外传、前传更是不停的推出，小说创下了在全美销售250万套、翻译成15种语言的记录。《龙枪编年史》所建构的克莱恩世界就如同一个三角形的三个点，分别代表的是邪恶、善良以及中立。故事中的人物在代表邪恶的黑暗之后和象征善良的帕拉丁以及代表整个世界其它力量的第三个点之间摆荡摇晃，试图取得一个平衡。三种不同阵营的生命的力量，加上人类的热情，把克莱恩的历史推向璀璨辉煌的舞台。







万智牌所存在的世界是叫做多明尼亚的多元宇宙。它包括了成千上万不断变幻的时空，承载着数不清的世界，各世界间经常出现无法预测的联接通道。除了乘坐安装了特殊水晶的魔法飞船外，只有少数人有能力在各世界间来往，他们就是魔法师。多明尼亚是其中一个特殊的世界，和其它世界存在着稳定的联接通道。这是一个魔力来源充沛的世界，大量强大的生物随时等待召唤。上古器物篇（Antiquities）、英雄传说（Legends）、黑暗时代（The Dark）、堕落王朝（Fallen Empires）、冰雪时代（Ice Age）、同盟（Alliances）、克撒传（UrzaSage）等大部分万智牌的故事都发生于这个世界。玩家将在这个神秘莫测的世界旅行，从不同世界抽取5种魔法能量，召唤生物或使用法术消灭敌人，寻找上古时代流传下来的强大魔法和神器。



《博德之门》所存在的《被遗忘的王国》（A Forgotten Realms）是AD&D系列中支援资料最多的世界，强调民族和文化的多元性。它的世界设定相当于地球上中古早期文艺复兴的时期，拥有超过四千年以上的历史，是政治势力和王国领地比较完整的一个设定。这个世界的大部分地面是被人类所占据的，主要的文明繁衍地则是在著名的月海地区（Moonsea），最大、最古老的城市则是菲兰城（Phlan）。

在《博德之门》之前，它就被改编成了许多电脑游戏，例如《光芒之池》（Pools of Radiance）、《青色枷的诅咒》（Curse of the Azure Bonds）、《幽城宝藏》（Hillsfar）、《银色匕首之谜》（Secret of the Silver Blade）、《黑暗之池》（Pools of Darkness）、《百战迷宫》（Dungeon Hacker）、《异域之门》（Gateway to the Savage Frontier）、《异域宝藏》（Treasures to the Savage Frontier）、《魔窟古城》（Menzorberanzan）等。而《博德之门》开始于一个叫做剑湾的地方。她拥有5张光碟，一万张高达24位元分辨率的精细场景，完全依据专家级龙与地下城第二版规则设计而成，游戏时数将在80小时以上。并且可以六人组队，通过网络共同冒险。

这几种游戏都遵从西方古代神话和民间传说，都存在着矮人、精灵、人类、兽人、食人魔、龙等生物，其特性也基本一样。比如龙（Dragon）总是强大和富有力量；矮人（Dwarf）身材矮小但四肢体格都很发达，有很强的攻击力，而且非常怕水；魔法师虽然强大，但必须战士的保护。游戏也都使用了自《魔眼杀机》（Eye of the Beholder）就开始使用的种族、信仰、阵营的选择。这些游戏采用完全架空历史设定的虚构情节，有效地控制了游戏的气氛，吸引了玩家的注意。也许是我们已经厌倦了在不清不楚的世界和莫明其妙的敌人战斗，这种有完整故事结构的游戏给我们带来了新的口味。



嗨！大家好，又见面了，我是补丁铺的掌柜呀。最近大家是不是又在关心有没有新游戏可玩呀？不用着急啦，我这里向大家推荐两款很不错的RPG，一款是我正在玩的《银焰洗剑录》（Silver），还有一款就是即将推出的《轩辕剑III》。由于我本人非常喜爱RPG，当然就要“王婆卖瓜，自卖自夸”，竭力地向大家推荐啦。《银焰洗剑录》说它是动作RPG应该不会错，因为它乍看上去颇像《最终幻想VII》。不过它们的风格迥然不同，前者无论是故事情节还是场景，完全以中世纪的欧洲为背景，此外它的音乐跟《新剑II》十分类似，古朴且舒缓，掌柜的我非常爱听。当然，最值得一提的就是它的画面了，完全不用3D加速卡就可以营造出极为细腻的画面和绚丽的色彩，并且它的人物造型都是3D的。另外，骨灰级的RPG迷一定都玩过《轩辕剑》系列吧。当年它可是和《仙剑奇侠传》不分伯仲的经典游戏，估计今年DOMO小组要在《仙剑奇侠传II》之前推出《轩辕剑III》了。据可靠消息说，这部游戏里面还有中东和欧洲的场景呢！看来我又要盼星星、盼月亮地苦苦守候了。哈哈，一不小心，又说了这么多，还是来谈谈这回带来的补丁吧。我特地为我喜爱的《银焰洗剑录》找到了一款修改器，另外还有EIDOS大片《战地2100》的免光盘程序和修改器，以及时下很流行的《过山车大亨》修改器。好东东多多，快点随我一起进入补丁铺吧。

《银焰洗剑录》修改器
Silver

大家应该听说过《鬼屋魔影》吧，当年它可是一部很经典的3D冒险游戏哟。它在386上都能跑得很顺畅，而且不需任何图形加速卡。其实，制作《鬼屋魔影》的Infogrames公司就是现在制作《银焰洗剑录》的公司。他们还是那样，不用3D加速卡依然能将很棒的3D画面呈现给大家。这个修改器的功能很强大，不仅能改主角David的生命值、法力值、金钱等常规数值，还能修改智力、体力、身体柔韧度等特殊数值。

使用方法：将文件fdxslvtn.exe复制到游戏所在的目录下，先进入游戏，然后按Alt+TAB键切换到桌面上，在这里运行这个文件。等修改器界面出现后，你就可以在各项数据栏中输入想要的相应数据，接着点击左下角的Update（更新）按钮即可。当然，如果你想图省事，也可以不用输入任何数据，直接按Unlimited Arrows（无限）按钮，这样修改器便会自动在所有的项目中生成一个很大的数字，然后你再点击Update按钮就行了。

《过山车大亨》修改器
RollerCoaster Tycoon

这个面市不久的游戏能够和人气旺盛的《铁路大亨II》双双在Internet PC-Game Top 100排行榜上人围前10名，证明了它的实力，这回特地为大家带来这款修改器。

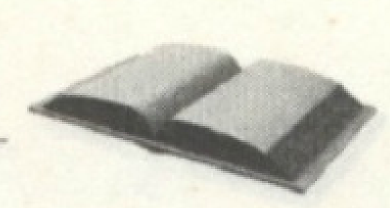
使用方法：先将压缩文件roll.zip解至游戏所在目录下，然后运行rcttrn.EXE，接着进入游戏。在游戏中按下下列功能键可获得相应特效：

F6：获得大量的金钱　F7：快速研究
F8：提高温度　F9：降低温度
F10：晴天　F11：阴雨天
F12：暴雨天

《篮球99》的VOODOO3补丁
NBA99

上次为大家带来了《足球99》的VOODOO 3补丁，所以有很多拥有VOODOO 3的玩家便向我问起是否有其它游戏的这类补丁，因此这次我又为大家弄到了这个东东。

使用方法：一、先将压缩文件nba_99_update.zip解压到任何一个目录下；二、双击“3ddata.exe”，这一步看似没发生任何事，其实已经做完了；三、将“3ddata.dat”复制到游戏所在目录下的3dSetup目录中，如果出现“替换”提示，不管它，换就行了；四、在开始菜单的“程序\EA Sports\NBA Live



99\"中运行NBA Live 99-3D Setup，接着在其中选择3Dfx Voodoo3作为你的显卡驱动就可以进行游戏了。注意：如果你发现在选项中有两个3Dfx Voodoo3的话，不要着急，因为第一个使用Glide，第二个使用Direct3D，选择哪一个你都可以顺畅地运行游戏。

《战地2100》修改器
Warzone 2100

《战地2100》共有三十多关，难度虽不算太大，但要打爆也得费不少劲。不过有了这个修改器，一切可就变得简单了。

使用方法：先将压缩包wz2100-t.zip中的所有文件解至游戏所在目录下，然后运行可执行文件wz2100-t.exe，接着进入游戏。在游戏中按下Insert（插入）键可获得无限金钱；按下Home键可获得无限时间。钱和时间你都不用愁了，你还害怕什么呢？

《战地2100》免光盘程序
Warzone 2100

如果你想在游戏中偷懒不换光盘，就试试这个程序吧。

使用方法：首先需将游戏完全安装，包括它的主程序、动画和第二张盘上的那些关（如果你没把第二张盘的数据装入硬盘，那么在游戏中怎能不去读光盘呢？）。然后将这个压缩包wz2100cr.zip中的文件解至游戏所在的目录，覆盖掉原来的文件。接着执行压缩包中所带的WarZone.Reg文件，将其中信息添加至注册表中，下面你就可以安心地玩游戏了。

《半人马座阿尔法星》的场景地图——地洞
Alpha Centauri

最近，《半人马座阿尔法星》在Internet PC-Game Top 100排行榜上一直名列前茅，最近在网上无意中看到了这个场景补丁，便将它下载与诸位“半人马”迷们共享。

使用方法：直接运行这个可执行文件Borehole.exe，它会自动提示你要将这个压缩文件解至游戏所在目录下的\Scenarios中，然后你就可以依照它的提示将游戏所在目录名输进Winzip的Unzip to Folder对话框中，接着点击Unzip按钮即可。

使用说明：这个新的场景——地洞群将为大家带来一个全新的异域环境，在这个场景中，玩家将以征服其它的派系为主，而不是建设和外交。因为在这一关中，玩家不能建造殖民舱了，所以大家还是好自为之吧。

《棒球2000》的VOODOO3补丁
TriplePlay 2000

这个VOODOO 3补丁是跟上面的《篮球99》补丁一起得到的，希望大家能喜欢。

使用方法：先将压缩文件tp_2000_update.zip解压到任何一个目录下，以后的升级方法与《篮球99》相同。

《三国群英传II》的无敌存档

《三国群英传》系列自面市后便在玩家中引起了不小的回响，下面是二代的无敌档。

使用方法：Sango01.sav是它的无敌存档，只要将它覆盖原先的存档文件即可。

《帝国时代II》的无敌存档
Age of Empire II

虽然掌柜的我一直没得到《帝国时代II》，不过某一天却有幸在网上发现了这个无敌存档（age2save.zip），相信那些已拥有这部游戏的玩家可以大过其瘾了。

《夺宝奇兵II》免光盘补丁
Lode Runner II

这个免光盘程序能够为那些喜爱网络对战的“警察们”或“小偷们”带来一些方便。

使用方法：将Lr2-nocd.exe复制到你游戏的目录下运行即可。

主力站点

这一次为大家介绍的是我的好朋友JACKY和火狐狸合办的著名游戏站点——网络驿站。这个站点是由当初藏经阁和火狐狸工作室合并而成的，现在的日访问量都在4000以上，在游戏类站点中可谓人气值极高。虽然在补丁收集方面，他们还有一些欠缺的地方，不过他们在游戏周边、游戏文化等方面做得非常不错。而且他们是天天更新，如果要想获取与游戏相关的信息，就去他们那里看看吧。http://game.027.net。



上海 天骄创作室 雷鸣

星球大战前传——幻影威胁

STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE

游戏中按下backspace键再输入以下字符串以得到相应的密技功能:

oldcode: 显示“debug 1”，再输入一次则出现“debug 2”

happy: 3号武器威力增强并显示“Open your heart”，再输入一次则出现“Excellent meditating!”并回复正常

from above: 俯视视角并显示“Get up on it”，再输入一次则出 “Get down again” 并呈背后视角

naughty naughty: 背后视角并显示“Behold my neck-spike”，再输入一次则出现“Blort!”并回复正常

but i feel so good: 原力颜色变成红色并显示“You're the guy with the Force”，再输入一次则出现“Play nice”并回复紫色

perfection: 紫色原力具杀伤力并显示“Deadly force authorized”，再输入一次则出现“Nobody's perfect”并回复正常

slowmo: 显示“Super slowmo mode”，再输入一次则出现“Normal mode”并回复正常速度

beyond cinema: 宽银幕视窗模式，再输入一次则出现“Back to-ol pan-n-scan”并回复正常

turntables: 密技失效并显示“The tables have turned”或“No More Cheating for You”，再输入一次则出现“It was just a dream... OR WAS IT?!”，重新游戏

i like to cheat: 得到所有武器并显示“You are now the biggest cheater in the world”，2号武器加500弹药，3号武器加500弹药，4号武器加5弹药，5号武器加1弹药，6号武器加10弹药

drop a beat: 增加画面效果并显示“No, really, I feel fine”，再输入一次则出现“Back to reality”并回复正常

give me life: 生命值变成100并显示“Rock on”

heal it up: 生命值变成100并显示“Rock on”

brenando: 显示“Tech Bonus!”

rex: 选项视窗出现红色线条并显示“Feel the power of REX”

iamqueen: 扮演艾米达拉（Amidala）皇后

iampanaka: 扮演巴那卡（Panaka）队长

iamquigon: 扮演金魁刚（Qui-Gon Jinn）

iamobi: 扮演欧比旺（Obi-Wan Kenobi）

i rule the world: 显示“Youd da Man”

i really stink: 简易模式并显示“Skill Level Set to Weenie”

fps: 显示游戏画面每秒帧数

donttttt: 消灭敌人并显示“That's what you get for saying that”

rrrrright: 消灭敌人并显示“That's what you get for saying that”

kill me now: 消灭敌人并显示“DON'T DO IT MAN!!!!”

perf: 帧数开关

60fps: 显示“60”， 再输入一次则出现“30”

天旋地转III

DESCENT III

以下密技适用于完全版和DEMO版游戏:

yummyfunyon: 无敌

blimpiebest: 防御、能量及武器全满，飞弹增为500

freeitup: 杀死所有敌人

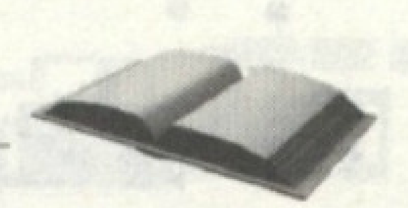
mightyaphrodite: 遮盖

在多人模式下，输入以下字符串可得到相应的密技功能:

frametime: 显示游戏画面帧数

longchimp: 查看透视图

weirdtexture: 切换随机背景图



过山车大亨
ROLLERCOASTER TYCOON

把任一游客名字改为下列名字以获得相应的密技功能:

ChrisSawyer：为云霄飞车照相

Simon Foster：为云霄飞车涂漆

Melanie Warn：游客快乐值增加

Katie Brayshaw：游客快乐

John Wardley：持续发出快乐的呼声

John Mace：付双倍费用

游戏中按住F键不放，用鼠标点选财政选项，按下M及回车键，每个月就会增加5000元，不过每月只能用一次。另外，游戏中在输入名字的地方，输入demo就会有意想不到的好玩变化。

雷神之锤 III：竞技场（测试版）
Quake III：Arena Demo

类似于“雷神”系列一贯的做法，进入控制台后，输入以下字符串得到相应的密技功能:

god：上帝模式

noclip：不间断游戏

screenshot：截图

真命天子

游戏中先按下Esc键，输入以下字符串后再按回车键可得到相应的密技功能:

AREA51：无敌悍将（攻击力999的八爪章鱼）

GOLD：黄金增加1000元

ENDG：立即胜利

OPEN：关闭战争迷雾，地图全开

MONEY：资源无限

WOOD：效果不明

FOOD：效果不明

IRON：效果不明

COPPER：效果不明

GOD GO：效果不明

打开游戏选单后输入MONEY再按回车键，则生产时不耗费任何资源。

地狱警察
HELICOPS

在游戏中输入以下字符串得到相应的密技功能（适用于演示及正式版）:

Win：完成当前阶段

Eye：改变视角

Cloak：掩护开/关

Irange：无限射程

Regenweap：武器重生

Ironman：无敌

Regendam：生命值全满

Regenall：所有状态恢复

国王密使VIII——永恒的面具
KING'S QUEST VIII：MASK OF ETERNITY

在游戏中同时按下Ctrl+Shift+7三个键，再输入以下字符串:

GOD：无敌

TELEPORT：传送

BUMP：穿墙模式

然后再同时按下Ctrl+Shift+7三个键关闭对话窗。

复活邪神II

游戏中，当进入战斗画面时，只要按ESC键就能赚到经验值。

龙女DEMO版
Drakan Demo

按下对话键（缺省设置为“\”键），然后输入以下字符串:

sanctuary：无敌模式

smeghead：加满生命

debug on：打开除错方式

debug off：关闭除错方式





在聊天室泡了这么久，每次一进来就不免心有余悸，生怕一不留神就被流弹击中。其实，来这的大多都是老主顾了，何必都跟抱着火药桶进来似的。聊天室嘛，聊呗……

湖南 何浪:

我们都是神枪手，每一颗子弹消灭一个敌人。（很明显，说的是狙击手）

我们都是飞行军，哪怕山高水又深。（贝雷不怕山高，陆战队员不怕水深）

没有吃，没有穿，都是那敌人送上前……（贝雷喜欢从敌人身上翻香烟；间谍爱穿敌人的军服）

没有枪，没有炮，敌人给我们造。（司机开敌人的汽车、坦克；工兵使敌人的炸弹；贝雷用敌人的油桶）

不知真把《盟军敢死队》的背景音乐换成《游击队之歌》玩起来会是什么感觉？

北京 张昊:

茫然若失地走在大街上，好象我此时正渗人敌后，我就是贝雷……

两个保安并排走了过去，我心中一动，我会先在前面拐角处布下一个夹子，再从墙角冲出干掉另一个……

呵，那门口的两个守卫的站位实在无懈可击，看来偷不到制服的话……

哈哈！前面有坦克，司机呢？该轮到你了……

兄弟，换个温柔点儿的游戏玩吧，再这么下去你可就悬了……

北京 江赫吴:

怎么搞的，《心跳回忆》不是脱销了吗，怎么在TOP 30上才这么几票人支持？光辉高校的弟兄们都跑哪儿去了？是旷课参加敢死队去了，还是踢足球99去了？学校给咱们提供了这么好的学习环境和追女孩子的条件，咱们可得珍惜呀！

您还真不用着急，想那光辉高校桃李满天下，您就准备瞧好吧。

湖南 周可诚:

我一直有一个想法，现在格斗类的游戏离大家越来越远了。在聊天室里，大家聊的全是榜上有名的游戏，却见不到有谁谈谈K.O.F。我不会是在孤军奋战吧？

河北 路雨:

我相信我的同龄人们都曾或多或少地沉缅于街机厅里，那种面对面的对决能给我们带来无比的快感。对于现在空闲时间越来越少的我来说，去花不知多长的时间玩一个游戏大作，还不如在K.O.F中去回味一下儿时的乐趣。精彩，刺激……爱人不会反对……

其实模拟FANS早已成为了电脑游戏迷中一支迅速崛起的生力军，而且队伍正在不断壮大。我周围的许多朋友都乐此不疲，看来不久在游戏的分类中就要堂而皇之地登堂入室了。

北京 陈纪东:

每次看TOP 10中没有几款是自己真正喜欢的游戏，心里总是遗憾。其实《三国志曹操传》就是一款很不错的游戏，为什么不在榜上，难道因为他是奸雄吗？可游戏里不是有另一主线让他做忠臣了吗？难道是大家对刘皇叔和诸葛孔明的感情就那么深？在以前的此类游戏中他们也风光得差不多了，该轮到咱们阿瞒了吧？

广州 陈子雄:

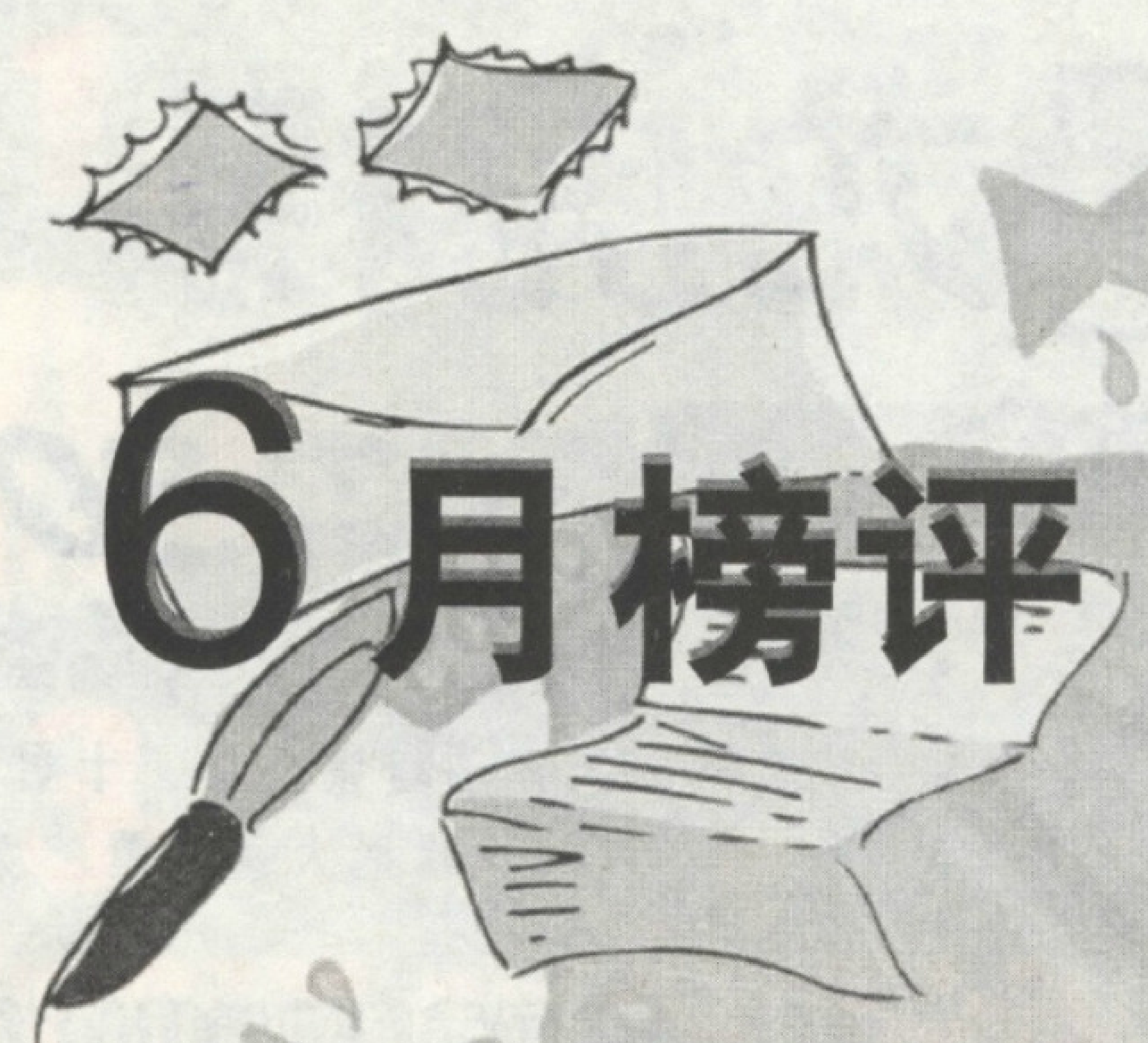
玩了这么多年的电脑游戏，玩来玩去才发现，真正玩家爱玩的游戏大多不在榜上。因为什么呢？那是因为真正的好游戏大家玩起来都是夜以继日，无暇顾及其它，哪有工夫去投票？而且，我爱玩的游戏我自会喜欢，我不爱玩的游戏任谁说出大天来我也是不屑一顾。游戏嘛，玩的爽就行了。什么？这位说《×××××》好的不得了——嘿嘿，我不玩行不行？

两位都姓陈，这位陈子雄朋友就明显想得开……摸着游戏的真谛了。

第二季度幸运读者

上海 房彦威	北京 张弥
福建 李建峰	吉林 李可
广东 李伟者	江西 赵杰
河北 田莉莉	黑龙江 门军
云南 朱斌	内蒙古 刘景欣

以上读者将获得由**北京创先公司**提供的软件《**游戏修改大师**》和由**新天地互动多媒体公司**提供的最新游戏一套。



6月榜评

曾几何时，我还是《大众软件》的读者。每当买到新一期的杂志，总是迫不及待地翻到游戏龙虎榜，瞧瞧那些曾陪着我渡过了不知多少日日夜夜的老朋友们是否安然无恙；瞧瞧又有哪些新面孔悄悄地爬上来了。如果有，我就会立刻把它找来，好好切磋一番。一时之间，TOP 10就成了我的“游戏指南”，玩玩进了前十名的游戏就是时尚、就是时髦，咱也搞搞主流……相信大多数的玩友都有同感，有那么多的同道替我来指点江山，我当然也乐得逍遥。游戏一玩就是好几年，真正给我留下深刻印象的游戏并不很多。到现在，最想玩的游戏变成了还没发行的游戏，《命令与征服 II》，《暗黑破坏神 II》……要不就是凭着对卢卡斯《星球大战》系列电影的执着，对飞行模拟类游戏丝毫不感冒的我也耐着性子玩玩《流浪中队》，主要的也只是想听听那熟悉的背景音乐。更多的时候是打开电脑，面对着屏幕、面对着成捆的游戏却不知从何耍起，到头来还是往光驱里塞张爱听的CD打发时光。

这个月的投票数相对前几期有了很大的提高，应该是加入了网站上票数的关系。瞧瞧这期的排行榜，我算比较走运，因为这月的排行榜和上个月的相比有了很大的变化，也许这是一个好兆头。TOP 10曾经从开始的“游戏指南”沦为了“经典陈列”，也算是走了一段弯路，历经磨难，现在终于又找回了当初办这个栏目的初衷。所谓终点又回到起点，希望能够照此延续下去，以前我们已经错过了太多，想那《大航海时代 II》，论内涵及娱乐性无不有王者之风，只因某些小人一时得志，令其长时间离登顶仅一步之遥，最后黯然淡出，至今令人唏嘘不已。而如今各大游戏公司竞争越来越激烈，结果受益最大的倒成了玩家。在众多优秀作品的冲击下，TOP 10的变化也是必然趋势。该让位的让位，该走人的走人，该卷铺盖撤的就麻利点儿，识时务者为俊杰，别等到人人都不答理了再黯然下台，现在走还能闹个英雄迟暮，激流勇退……

言归正传，本月终于又有新贵诞生，《盟军敢死队》的弟兄们在上榜10个月后终于修得正果，从现在玩家的反映来看这也是众望所归，加上其资料片《使命召唤》的上市，更显得后劲十足。不过，似乎游戏的难度大了许多，但总不至于比登上TOP 10的榜首还困难吧？看着在二次大战的战场上叱诧风云的几个亡命徒，“星际”迷们可要抓点紧了，号称给即时战略游戏扛大旗的《星际争霸》如今退居次席，不过，它也有强大的后援——《血巢之战》，也许将来二者之间的争夺将演变成《使命召唤》和《血巢之战》的直接碰撞，只是到那时不知是贝雷的枪快还是人类族的炮狠？

呵，“酸剑”，排老三了！看来它得习惯一下寄人篱下的感觉了。小李子，滋味如何呀？算了，行将就木的老家伙了，不提也罢，送它一个国产电影的名字吧——开枪，为他送行……

悄无声息中，光辉高校的十来个小女生一路告白而来。心跳的年龄，心跳的回忆，总是有许多的幻想，许多的遗憾。别看“盟军”弟兄们个个身怀绝技，但在这几个天真烂漫的小女生的频频告白之下，TOP 10榜首的位置是预订好了，也许就是下个月喔。

《大富翁》系列在TOP 10里占一席之地是传统，老少皆宜的《大富翁IV》经过了短暂的辉煌，现在的位置应该时至名归。《大富翁V》不出来，《大富翁IV》就不会退出前十。倒是《魔法门之英雄无敌III》开始显示出强大的实力让我欣慰不已，遥想当年玩《魔法门之英雄无敌 II》时曾不只一次地振臂高呼：I LOVE THIS GAME！如今英雄有后，且各方面的素质更胜前作，实是我等“英雄迷”之大幸。

有新贵就得有新人，《生化危机 II》的一鸣惊人实在让人刮目相看，第一次上榜就名列第十让人很难想象这只不过是一个移植到PC上的老游戏。与此反差极大的就是《风云》，在众多的玩家们口诛笔伐之下，这个满身BUG的步惊云终于抵挡不住，一泻千里，一下掉至第15名！被《使命召唤》和《帝国时代 II》这两个生力军抛在身后，加上《三国群英传 II》和《上帝也疯狂III》等的虎视眈眈，不知道下月又是谁家欢乐谁家愁。

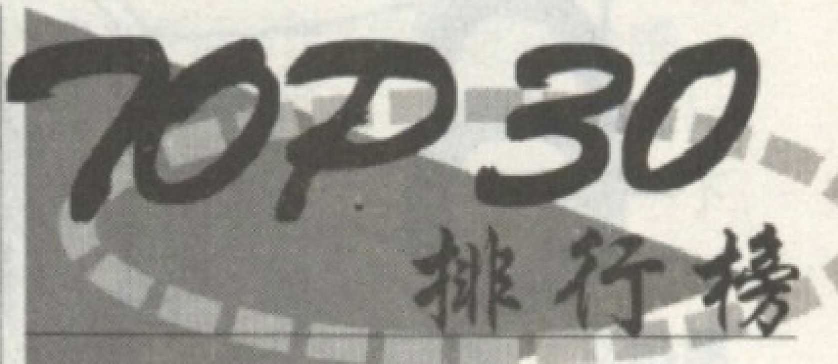
总之，现在好游戏越来越多，机器越来越棒，少数对自己的装备很抱歉的玩家也能在众多的选择中找到自己消遣的位置。正映了那句话：只有想不到，没有玩不到……

晶合实验室　隼





GAME龙虎榜



本期选票在插二十页
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
盟军敢死队	1671	1	2	10	1	PYRO
星际争霸	1532	2	1	13	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	1376	3	3	45	1	大宇
心跳回忆——永远属于你	1343	4	8	3	4	科乐美
大富翁Ⅳ	1268	5	4	8	1	大宇
足球99	1166	6	5	5	5	EA SPORTS
魔法门之英雄无敌Ⅲ	1150	7	9	2	7	NWC
暗黑破坏神	800	8	7	25	1	BLIZZARD
极品飞车Ⅲ	795	9	6	7	6	电子艺界
生化危机Ⅱ	507	10	NEW	1	10	CAPCOM
魔法门Ⅵ	503	11	11	9	9	NWC
古墓丽影Ⅲ	482	12	12	5	9	EIDOS
盟军敢死队资料片	479	13	15	2	13	PYRO
帝国时代Ⅱ	423	14	NEW	1	14	MICROSOFT
风云	400	15	10	9	4	智冠
模拟城市3000	353	16	NEW	1	16	MAXIS
最终幻想Ⅶ	332	17	16	7	16	史克威尔
三国群英传Ⅱ	323	18	NEW	1	18	奥汀科技
上帝也疯狂Ⅲ	298	19	14	4	14	牛蛙
大航海时代Ⅱ	264	20	20	46	2	光荣
沙丘2000	226	21	17	9	7	WESTWOOD
三国志曹操传	209	22	NEW	1	22	光荣
幻世录	192	23	18	5	18	奥汀科技
金庸群侠传	186	24	21	31	3	智冠
美少女梦工厂Ⅲ	185	25	19	6	19	NINE LIVES
魔法门Ⅶ	141	26	NEW	1	26	NWC
命令与征服	140	27	25	39	1	WESTWOOD
三国志Ⅵ	125	28	22	9	19	光荣
银翼杀手	118	29	26	9	18	WESTWOOD
博德之门	102	30	NEW	1	30	BIOWARE

网选游戏排行榜

1. 盟军敢死队 [824票]
2. 魔法门之英雄无敌Ⅲ [800票]
3. 星际争霸 [757票]
4. 心跳回忆 [747票]
5. 足球99 [654票]
6. 仙剑奇侠传 [633票]
7. 极品飞车Ⅲ [575票]
8. 大富翁Ⅳ [500票]
9. 盟军敢死队资料片 [479票]
10. 帝国时代Ⅱ [423票]



北京	任斌	云南	瞿玮	陕西	马明杰
山东	韩琦	江苏	周剑	黑龙江	杨万波
江苏	邹洪	浙江	宁建田		
四川	张蕾	湖南	肖雨皓		

以上读者将获得由
北京创先公司
提供的《游戏修改大师》一套
新天地互动多媒体公司
提供的最新游戏一套

大众软件 1999年度精品



世界大战

本刊与上海育碧公司合作制作的英国著名科幻小说家威尔斯的经典社会科幻小说。随书赠送《世界大战音乐CD》光盘一张，全书32开196页。



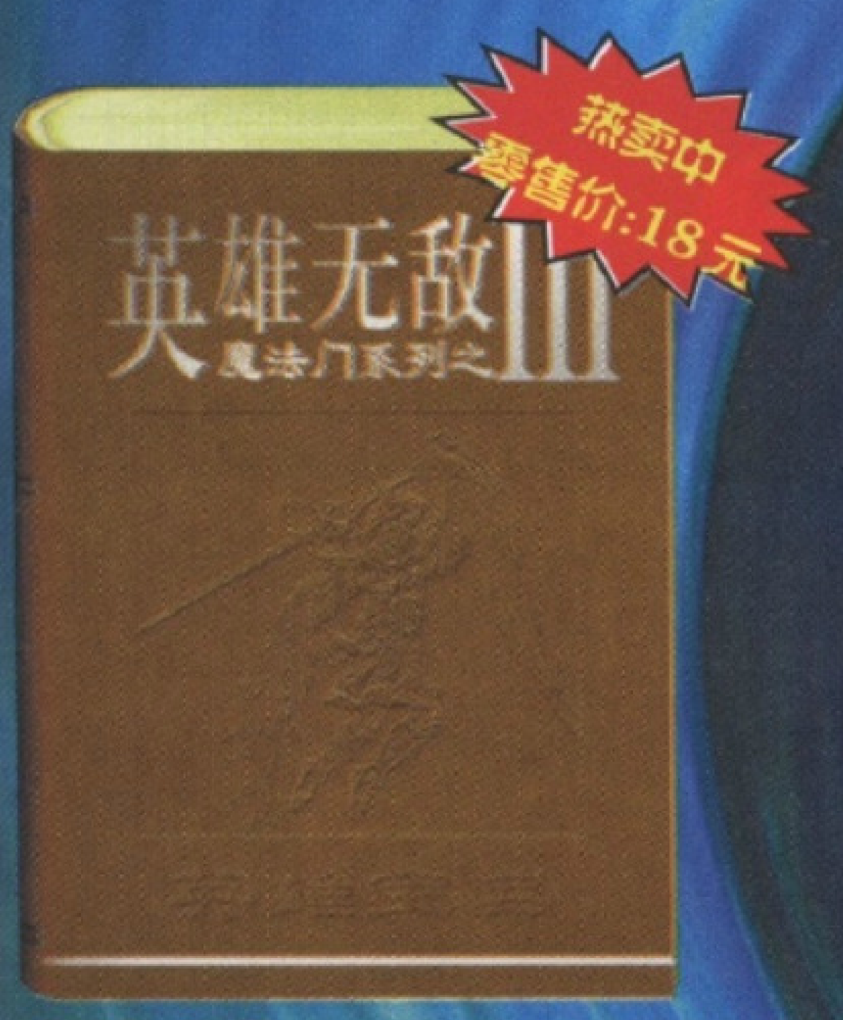
心跳回忆背景设定

包括《心跳回忆》系列游戏、周边产品和电影的丰富介绍；特别赠送《心跳回忆——永远属于你》简体中文完全版，附80页全彩手册。



大众软件1999年增刊

本书以软件应用为基础，包括七大系列25个专题。为免去您搜求之苦，特随赠光盘一张，包括所有文中涉及最新共享及自由软件。全书16开296页。



英雄宝典——魔法门之英雄无敌III

本书包括《魔法门之英雄无敌III》最全面详细的资料，更有专家为你作以点评。近800张的手绘稿，使其极具实用价值、收藏价值和欣赏价值。全书32开437页。



恋爱物语专集

本套光盘包括了《大众软件》1至6期所有文章的电子版，特别赠送《恋爱物语》和《恋爱物语——魔法学园》简体中文完全版，含全彩手册和完全攻略。



心跳回忆纪念画册

本书包括《心跳回忆——永远属于你》的完全攻略及相关资料，随书赠送《心跳回忆对战方块》简体中文完全版光盘一张。
（原定名《心跳回忆完全攻略》）

详情请见 http://www.popsoft.com.cn
邮购地址：北京和平门邮局3056信箱
邮政编码：100051
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202
零售部电话：(010)65266244、65232585—61
邮购中心电话：(010)67024050

全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

大众软件服务快车

本期广告索引

千典游戏龙之樱花飞舞时

4CD/38元附送精美CG画册全线引爆热卖中——暑假特版

游戏无限

●法国著名的Kalisto游戏公司最新3D打斗冒险游戏"黑色星球"完全正式版(中文版、全程语音汉化)
●极品飞车IV代试玩版
●自由与荣耀试玩版

电玩音乐

●令人难忘的我的女神 ●天诛-忍凯旋
●SS青涩宝贝 ●少女革命 ●非常偶像
●闪电霹雳车 ●流星花园 ●秘密战队
●女警逮捕令 ●异度装甲 ●神秘世界
●英雄骑士传 ●城市猎人 ●浪客剑心
●热血沸腾的圣斗士星矢十二神殿
●碧奇魂等20首精选SS/PS/TV游戏音乐主题

通关不败

●心跳回忆完美结局存盘,可看所有女孩的告白
●明星之梦所有照片相簿和事件相簿存档
●青涩宝贝存档文件(全部回忆)
●帝国时代II超级存档文件
●盟军敢死队之使命召唤所有关卡存档
●伯德之门最终存档
●生化危机II无敌存档文件
●三国志曹操传超级存档
●战争地带2100拥有全部技术超级存档
●帝都魔城传 局存档
●古文明霸王传隐藏关卡存档
●星球大战X钛战机: 同盟铁翼无敌修改器
●柏德之门属性编辑器/物品编辑器修改器
●模型军人II无敌修改器
●猎鹿人II存档文件修改器
●南方公园修改器
●江湖修改器
●风色幻想魔兽控制器
●魔法师传奇修改器
●黑暗王座III的12项作弊器
●最终幻想VII的47项超强修改器
●百战天虫II作弊器
●生化危机II修改器
●盟军敢死队之使命召唤无敌编辑器等,30套最新的热门游戏修改作弊器•超级存档等......

黑色星球

——千典游戏龙暑假特版随盘附赠完整正式版游戏,与帝国时代II一样壮观的情节动画,绝不亚于古墓丽影III的场面及引擎设计——同样是3D打斗冒险游戏,在奔腾级机器仍可平滑运行,中文界面全程语音汉化,强烈推荐

魔音世界

本光盘收录了●大量多媒体电子特技音效创意效果●卡通游戏专业声效●自然界日常完美聆听●珍贵收藏的纯正世界MIDI金曲佳品、港台音乐时空回味超级经典再现!

壁纸千寻

包含●名星风采●情侣之城●植物花卉●卡通游戏●魅力倩影●车境迷离●大片海报●未来时代●自然风光●精美礼品,等十四类专栏精彩设计的高分辨率特版壁纸,即时欣赏经典纷程!

访客奇兵

3D渲染网页艺术,最酷级访客奇兵●千奇各异的修饰小图库●动态Emaill图库大礼包●花鸟鱼兽各异动态图库●超级网页底纹●极品发烧游戏网址、奇幻世界网络风暴、情人在线秘密礼物娱乐休闲影视音乐●各种最新Internet相关必备工具精品速递●随盘全附赠微软IE 5.0简体中文版正式版!

休闲百分百

包含●回家、秋日私语、梁祝蝴蝶恋、罗密欧与朱丽叶、献给爱丽丝等古筝/钢琴/萨克斯曲一组超级世界经典名著●港台排行金曲●千首最新MIDI●九零年代酷级大片欣赏......

休闲一刻

●萤屏大破坏(机关枪/喷火枪/雷神炮/电锯/电光超人/蝙蝠战机/磁力娃娃)
●新世纪EVA射击练习●英雄救美●钻石大富翁
●龙城堡●招财猫●啤酒吧●T拔鼠●弹力炸弹
●花园宝藏,等20套休闲游戏小品套餐......

补来补去

●真命天子补丁●龙之火补丁●吞食天地4补丁
●fifa99 16个俱乐部联赛补丁
●生化危机II玩隐藏游戏补丁
●三国群英传II最新v1.04补丁
●风色幻想魔导圣战的魔兽控制档补丁
●模拟城市3000中文版免插第二张光碟补丁
●NBA99/NFS3/NHL99/TP2000的Voodoo3补丁
●雷神之锤III视频Voodoo/VoodooII效果补丁
●雷神之锤III测试版升级包增加掷弹筒雷神炮和两幅新地图 ●战争地带2100补丁
●冠军足球经理III的最新补丁●决战朝鲜补丁
●星球大战-X翼联盟2.01版补丁
●极品飞车4正式版开启所有赛道和隐藏车补丁
●极品飞车4正式版中让奔驰和法拉利在警车模式中可选补丁
●极品飞车4试玩版中白天下雨晚上下雪的效果补丁等20多种最新热门游戏补丁......

电玩陆海空

●含36种小宠物游戏的宠物集合 ●电子风铃
●金山游侠II代200次使用最新4.21共享版
●比卡超桌面主题●最终幻想8的超级豪华屏保
●命令与征服II泰伯利亚之日有声屏保
●山脊赛车IV代R4 v0.8有声屏保内置墙纸功能
●虚拟光驱3中文版 ●气质测验器/体格检测器
●彩票模拟器3.0 ●幸运13自测器3.0终结版
●ReadBook 1.1很酷的电子小说阅读器
●FooBar桌面粘贴纸●Y2K 2.0模拟千年虫发作
●玩格斗游戏模拟手柄程序 ●电子日记1.0版
●最新豪杰超级MP3播放器●PsxPlay 1.25新版
●VCDCutter V4.00国人自己的MPEG播放软件
●日文游戏汉字通●SIM PS bleem!简体中文版
●高性能看图工具,著名的ACDSee最新V2.41版等近40种玩家必备工具......

能源基地系列: 装机驱动之超频2000

尽录百种硬件品牌600多种型号的主板BIOS升级\声卡\扫描仪\打印机\网卡\显卡影卡\调制解调器\东芝笔系列\CD-R\数码相机等14大类99年最新热点驱动程序,及多种超频利器、增强测试、软跳线工具,是继"能源基地——驱动大全"后全面支持奔腾3速度的硬件软超频自升级法宝,随时随地潜能再现!

组合空间内容

疾风号: 超频2000+共享风暴III+IV	5CD简套装
菜鸟号: 千典游戏龙I+II	5CD简套装
梦幻号: 漫步者全四辑	5CD简套装

新月光盘产品邮购报价

共享风暴光盘版第三辑	2CD	零售价 40元	邮购价30元
共享风暴光盘版第四辑	2CD	零售价 40元	邮购价30元
千典游戏龙第一辑	2CD	零售价 28元	邮购价23元
千典游戏龙第二辑	3CD	零售价 28元	邮购价28元
千典游戏龙第三辑	3CD	零售价 28元	邮购价28元
漫步者第一辑魔音世界	1CD	零售价 25元	邮购价20元
漫步者第二辑壁纸千寻	1CD	零售价 25元	邮购价20元
漫步者第三辑访客奇兵	1CD	零售价 25元	邮购价20元
漫步者第四辑休闲百分百	2CD	零售价 25元	邮购价20元
装机驱动之超频2000	1CD	零售价 28元	邮购价25元
组合空间疾风号	5CD	零售价 50元	邮购价45元
组合空间菜鸟号	5CD	零售价 50元	邮购价45元
组合空间梦幻号	5CD	零售价 50元	邮购价45元
千典游戏龙之樱花飞舞时	4CD	零售价 38元	邮购价35元

卡通园地

●魔幻游戏/幽游白书/月华剑士/双星记/圣传/美少女战士/凝望骑士/超时空要塞/烟脂公主新世纪EVA/闪电出击/神秘世界/圣斗士星矢/最终幻想8/查理天使/魔卡少女/灌篮高手/青涩宝贝/任性桃天使/山脊赛车4/刀魂/樱大战天地无用/我的女神,等250幅精美酷新游戏CG

千典动画城

●感受经典的FF8片头/过场情节/结局动画欣赏
●樱花大战MTV版动画 ●少女革命MTV版动画
●我的女神MTV版动画 ●天空战记MTV版动画
●女警逮捕令MTV版动画 ●女神天国MTV版动画
●勇者王MTV版动画欣赏 ●非常偶像MTV版动画
●铁拳3的精彩搞笑系列动画欣赏
●新世纪EVA秘藏特典动画欣赏
●新古灵精怪预告动画欣赏
●七龙珠/龙珠Z片头动画欣赏
●幽游白书片头动画 ●绣豆魔道士动画欣赏
●绣豆魔道士剧场版特报动画欣赏
●天地无用剧场版特报动画/地球篇片头动画
●机动警察剧场版特报动画
●超时空要塞剧场版预告动画
●福星小子剧场版特报动画
●机动战士z高达MTV版动画 ●w高达MTV版动画
●机动战士F91高达剧场版特报,等40套TV/PS上绝对精彩动画欣赏(全部MPG文件)......

引爆热卖中

千典游戏龙暑假特版—樱花飞舞时

北京主力分销商:

●连邦店软件专卖店	62628618
●大众软件连锁分部	65266244
●四方全国软件专卖	62631228
●正普连锁销售联盟	82615801
●赛乐氏软件专卖店	62616025
●京里仁软件专卖	62615307
●京树人软件专卖	62624713
●万众合力分销组织	62510135
●圣比尔	62552749
●育碟苑	82613834
●中青旅创先软件	62617707

其它地区代理:

●苏州沧浪精华	7246529
●南京新高	3371783
●太原和生	7234490
●上海钜騰	62104588
●杭州南北	8073048
●昆明棒子	5176880
●西安恒信	2246679
●郑州杜征	3852314
●天津IPC	27216215
●武汉精恒	87654137
●贵阳兄弟	5894210
●南宁奥讯	2621521
●厦门南瓜	2096439
●大连维尔	2817847

书商发行渠道:

●华文出版社图书北京发行部 65060008-263	1381353016
●天津金秋书店	27420227
●哈尔滨金北方书店	6259031
●宁波今日书店	7248229
●新疆华顺书店	2849854
●呼和浩特GAME书店	4934326
●无锡惠通书店	5022444

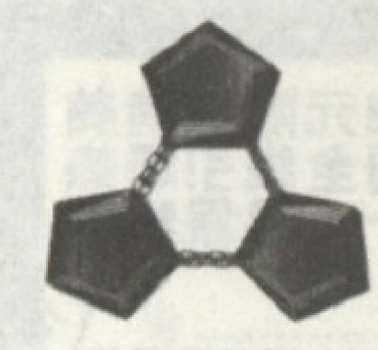
(以上分销商名称不分排序)

无经销商地区用户可直接向本公司邮购款到发货免邮资

继续诚征各地书商软件商分销、代理
全天候1394653375

新月计算机技术开发有限公司

通讯地址: 哈尔滨南岗区革新街169号远达大厦8508室 新月公司 邮购组收 (150001)
邮购方法: 邮购免邮资/邮局汇款(特快专递加收28元)
邮购咨询: 0451-2667350转8508室 霍中华
代理负责: 刘铁军 1394653375
开户银行: 哈尔滨市商业银行华美支行
电子邮件: crescent@mail.hr.hl.cn
技术指导: 贾志勇 / 辉石 / 李旭/
出货查询: 萧明
银行帐号: 110247-298
http://jalansun.share.hr.hl.cn



晶合软件广场

大众软件邮购中心

如何加入大众软件邮购中心服务网

您只需打电话(010)67024050或来信申请(地址:北京和平门邮局3056信箱大众软件邮购中心收 邮编:100051)便可成为大众晶合软件邮购中心服务网的网员(每年需交纳网员费10.00元)。另:您可在邮购产品同时将网员费汇来并在汇款单附言中注明。

网员凭卡在邮购中心邮购产品将享受到如下优惠:

1、邮购中心备有近5000款软件可供您邮购,并享受8折优惠(不包括特价产品、打包产品及期刊);网员在购买8折产品的同时,可6折购买我们提供的特惠产品(特惠产品将不定期地刊登在杂志上);
2、收到产品后若有任何质量问题均可调换,解除您的后顾之忧;
3、每月一期《晶合软件广场》,上面刊登最新软件信息及详细产品目录;
4、每年12月我们将在"晶合(大众)服务卡"的拥有者中抽取幸运消费者;
5、不定期地向网员发放产品海报及厂家纪念品;
6、网员将有机会被邀请参加厂家举办的各项活动。

大众软件 特别推荐

娱乐软件

软件名称	邮购价	网员价
梦幻西餐厅2	38	38
恋爱物语 2CD	38	38
MP3音乐无限	49	49
PC SHOWIN站	68	68
大富翁4 2CD	128	102
心跳回忆 2CD	38	38
永久汉化2000	38	38
音乐殿堂	38	38
生死之间Ⅱ	50	50
盟军敢死队—深入敌后	148	126
盟军敢死队—使命召唤	50	45
魔法师传奇	50	45
战地2100	148	126
玩具兵大战Ⅱ	98	85
生化危机Ⅱ 2CD	138	117
黑暗王座Ⅲ 5CD	198	170
世界足球经理中文版	36	32
地球2140	30	30
半条命	148	126
君临天下之雍正王朝	79	68
星际神鹰	168	143
三国志英杰传	108	92
异形追杀令	148	126
起义2--再造帝国	138	117
无畏战车	149	127
决战朝鲜	78	70
连邦娱乐软件套装Ⅲ	188	160
摩托世界锦标赛	149	134

软件名称	邮购价	网员价
水浒传-天命之誓	128	102
恶梦鬼魅	118	106
足球万岁	50	45
真命天子	48	43
奥美黄金套装	188	170
(魔兽争霸2,星际争霸,暗黑破坏神,地狱火)		
模拟城市3000中文版	159	135
魔法门英雄无敌Ⅲ	148	126
象棋路边摊	78	70
钓鱼高手	68	60
伊甸风暴	88	75
雷峰塔 2CD	69	59
游戏龙卷风-魔法仙剑	99	85
教育软件		
电影风暴学英语 20CD	358	300
龙文听霸Ⅱ 4CD	128	108
英语世纪行	178	145
开天辟地Ⅱ	125	106
听力超人	125	106
开天辟地背单词	68	58
耳目一新读英语	48	40
随心所欲	148	126
畅通无阻	125	106
伊索寓言	58	46
老夫子	58	46
WPS2000多媒体教程	58	46
中学生学古文	58	46
英文世界名著100部	68	55
英语碟中碟Ⅱ	188	160
许国璋英语	68	55
成就营销大师	35	28
成就管理大师	35	28
Internet宝典2000	97	77
琴棋书画 9CD	99	85

一网打尽-网上做生意	48	40
一网打尽-网上秘笈	48	40
平面美术设计金典	99	80
三维动画设计金典	99	80
初中英语听力大全	99	80
程序员大本营	78	62
树人套装(小学)	198	160
电脑学校2000	129	103
系统工具软件		
金山画王	98	85
金山游侠Ⅱ	78	70
企鹅幸福之家 7	396	356
千典游戏龙 3	28	25
东方不败	80	75
东方卫士	260	220
游戏修改大师	98	85
瑞星9.0	230	184
行天98(新版)	118	106
KV300+(新版)	260	156
VRV2000版	150	128
超级保镖	118	100
电脑急救专家	125	106
法律之星98	150	120
医圣	48	40
明白	99	80
Internet世纪经典	199.90	170
Office 97中文专业版	8700	8500
居家理财小财神	98	80
超级信封打印程序商业版	160	130
打天下-门店管理版	3800	3600
旅行社2000标准版	6600	6000
金山WPS2000专业版	980	850
办公商务2000	365	310
速达2000	786	680
USB PC Camera 摄像头	890	850

大众软件邮购中心邮购地址:北京和平门邮局3056信箱 邮编:100051 收件人:大众软件邮购中心 查询电话:010-67024050

以上产品在晶合软件销售连锁组织(大众软件服务部)各专卖店均有销售,大众软件邮购中心可办理邮购业务。

每款软件(需加10.00元邮费,特快专递30.00元),收到汇款24小时内发货。需要详细产品目录的读者可来电来函索取《晶合软件广场》(邮费2.00元)。

大众软件邮购中心 凯凌电子出版公司 联合推出暑期“正版100”活动

电脑教育类	办公室商业英语-经典会话篇	海底文明	装饰设计经典-精品店 2
3DS MAX2 十日通	多媒体英语教室-开口就说	命令与征服金版 2CD	广告摄影精粹系列 1
全国计算机等级考试(一级)	英语听说直通车-口语速成	战国风云	广告摄影精粹系列 2
WIN98中文版实战指南	英语听说直通车-交际英语	金庸群侠传	素材大全-3D动画篇
自学Photoshop5.0	英语听说直通车-商务英语	情人节-不见不散	素材大全-卡通人物篇
三维立体画大全	商业美语会话	抗日地雷战	素材大全-建筑艺术篇
软硬件一点通	英语龙卷风	大富翁 3	素材大全-动物篇
Photoshop专家指导	潜能英语	黑暗王朝	素材大全-自然风光篇
电脑合家欢(电脑初学者必备)	单词乐园	**工具类**	素材大全-古文化篇
全国计算机等级考试教程(一级B)	单词直通车	超级解霸4.5(正版100专用)	素材大全-模特篇
全国计算机等级考试教程(一级DOS)	听霸 2CD	万维金典	素材大全-婚纱摄影篇
仙人指路-上网指导	挑战托福 2CD	软件伴侣	素材大全-艺术画廊篇
多媒体电脑从入门到精通	挑战 GRE	长城全真字型	素材大全-边框篇
计算机操作与上机指导	电影英语-好莱坞之声	写作之星 WDS98	素材大全-网页素材篇
Internet轻松上网教程	**儿童教育类**	网络时代 2	素材大全-花卉篇
Java语言从入门到精通	我的动物王国	惠软全家福	**文化艺术类**
从起步到精通Photoshop5.0	儿童学绘画	公司宝典-电子文秘系统	明代古典家具鉴赏 1,2 2CD
Photoshop文字特效魔典	你的好朋友	方正奥思'98	清代古典家具鉴赏 1,2 2CD
OFFICE 97六合一教程 2CD	儿童学电脑	文友办公系统 标准版	中国美术学院油画精品 2CD
Internet上网实点教程	动物百科	阶梯百宝箱	古代中国美术全集 4CD
计算机故障诊断与维修	妙妙奇遇记	音乐小制作	灵感1-现代造型设计
轻松制作多媒体	儿童英汉双解词典	东方快车 98	灵感2-现代造型设计
从集成电路到信息高速公路	趣味知识百科	行天 98 正版100专用	中外名画欣赏
神笔马良系列-Author Ware 4.0精通篇	儿童学英语	电脑相册	**知识百科及电子图书**
神笔马良系列-3D studio Max2.5精通篇	老鼠看书咬文嚼字	新世纪汉英科技大词典	异域之音
神笔马良系列-Adobe Photoshop5.0精通篇	怎样写好作文(小学版基础篇)	Red Hat Linux 5.2	音乐殿堂
神笔马良系列-freehand7.0精通篇	怎样写好作文(小学版升学篇)	眼睛保护神	中国家庭美食
神笔马良系列-Adobe Premiere4.2精通篇	怎样写好作文(初中版基础篇)	居家理财小财神	本草医方类
神笔马良系列-Adobe PageMaker6.5精通篇	怎样写好作文(初中版升学篇)	网际英汉双向词典	去日留痕
编程实战演练系列-图像编程篇	怎样写好作文(高中版基础篇)	第三度空间	中华人杰
编程实战演练系列-多媒体篇	怎样写好作文(高中版升学篇)	**素材库**	新中国邮票大全
编程实战演练系列-Windows编程篇	**游戏类**	中国民间吉祥图案	中国百年史 上,下 2CD
编程实战演练系列-网络篇	云霄飞车	世界百年广告招贴汇编	3D人体百科探秘
编程核心剖析-游戏篇	水上狂飙	素材宝典 图库	轻松炒股 2CD
编程核心剖析-VOICE TYPE篇	国际冠军拉力赛	中国图案大系-近代	出国大全-留美指南
编程核心剖析-图形截取篇	齐天大圣	中国图案大系-清代	香港风光
编程核心剖析-MIS篇	大唐诗录	中国图案大系-元明两宋	大都市-世界城市介绍
精品网页制作	终极毁灭战士	中国图案大系-秦汉春秋战国	中国家庭轿车选购使用维修大全
全国计算机等级考试模拟考场	地道战	中国图案大系-商周原始	家佳电脑文摘 1
C语言速成	孤胆枪手	随心所欲 三维图库	软件世界配套光盘-网上生活
一步一步学Windows98	宇宙冒险家 3CD	建筑环境装饰艺术 1	家庭宝典第二辑
一步一步学Office 97 2CD	官渡	建筑环境装饰艺术 2	瑞得在线-时尚先锋 2CD
一步一步学3D Studio MAX	赤壁	建筑环境装饰艺术 3	西洋酒话
快学即用Visual Basic	棋牌大师	建筑环境装饰艺术 4	南极
快学即用DELPHI	雷神之槌	国外建筑艺术图典 1	光盘军事博物馆
Windows 98 从起步到精通	赤日	国外建筑艺术图典 2	第二次世界大战系列-二战著名战役
精通AutoCAD建筑室内设计 2CD	G档案	国外室内装饰艺术图典	中国四大名著-水浒传
英语学习类	第十一小时 4CD	精彩屏保 屏幕保护素材库	中国四大名著-红楼梦
365天轻松英语 春季版	小丑奇兵	音效素材库 1	中国四大名著-西游记
365天轻松英语 夏季版	魔宫快打	音效素材库 2	世界名车精选
365天轻松英语 秋冬季版	星际大战	音效素材库 3	中国百性购房指南
英语漫画通 3CD	雷曼	音效素材库 4	精品光盘杂志 2CD
茶花女-多媒体小说 中英文	烈火少林	音效素材库 5	邮海纵横
双城记-多媒体小说 中英文	滑板英雄	装饰设计经典-酒店 1	家庭小护士-婴幼保健
包法利夫人-多媒体小说 中英文	反击	装饰设计经典-酒店 2	二十五史 新版 2CD
理智与情感-多媒体小说 中英文	镜花缘	装饰设计经典-酒店 3	计算机光盘图书1-微机操作指南类
查特莱夫人的情人-多媒体小说 中英文	光暗纪事	装饰设计经典-酒店 4	计算机光盘图书2-DOS与Windows类
红与黑-多媒体小说 中英文 2CD	东方不败	装饰设计经典-酒店 5	计算机光盘图书3-网络与多媒体类
简爱-多媒体小说 中英文 2CD	游戏宝典	装饰设计经典-住宅 1	计算机光盘图书4-计算机硬件与维护
英语捷径	天惑	装饰设计经典-住宅 2	计算机光盘图书5-数据库类
英语高考冲刺	生死赛车	装饰设计经典-住宅 3	计算机光盘图书6-计算机语言类
发音宝典(英语,法语,日语口语发音)	99游戏软件宝典 2CD	装饰设计经典-精品店 1	读者200期(纪念专刊)

邮购方法:

5 张光盘起邮, 每张 20 元, 邮费 10 元

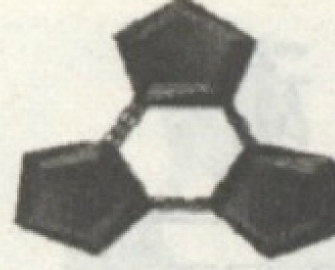
邮购地址:北京和平门邮局3056信箱　邮编:100051

收件人:大众软件邮购中心　查询电话:010-67024050



主办单位之一: 北京凯凌电子出版物公司

http://www.zb100.126.com



大众软件暑期特刊

永久汉化2000

★ **软件汉化，从此如此简单**

只需单击“开始汉化”，几秒后，英文软件彻底变成了中文——使用永久汉化2000及其汉化器，您从此可以脱离英文苦海。

★ **永久汉化2000独创全新汉化概念**

作为新一代汉化工具，永久汉化2000独创的“预汉化”和“三级脱离汉化技术”，使得汉化后的英文软件不仅具有完全中文化的面孔，而且可以脱离汉化工具单独运行，这无疑是汉化软件的一大进步。

★ **超值内涵，人人买得起**

永久汉化2000可以使中国人实现您汉化千万个英文软件的愿望，而且，首批永久汉化2000光盘还附送了99个精选热门软件的最新版及其汉化器，并附将近200页超值使用手册，而这一切，仅需38元。

★ **抢鲜上市，快快品尝**

7月15日，我们倾一年之力精心开发的“永久汉化2000”就要通过全国各大软件专卖店发售“抢鲜版”，快和您的朋友一起去品尝永久汉化2000的强大功能，即刻拥有，即可摆脱英文软件带给您的语言困扰。

38.00

大众软件暑期特刊——《永久汉化2000》光盘内容：

1、“永久汉化2000”汉化工具软件；

2、99个精选热门软件的最新版及汉化器（并附有近200页超值使用手册一本），您可以立即使用，领略永久汉化的风采；

3、IT业资深记者刘韧先生所著《知识英雄——影响中关村的50个人》一书的电子版（该书售价29.80元）。它会向你讲述中关村每一个成功人后面的故事；

4、北京国联新世纪网络教育公司提供的“国联网校卡”月卡一张（价格60元），您可以免费到国联网校去浏览学习。该卡也是您了解国联网校或馈赠亲友的好礼物。

晶合软件销售连锁组织总经销

联系电话：010-82621604　传真电话：010-62522939

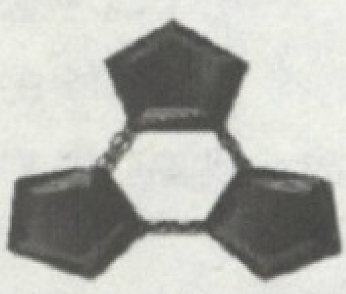
北京晶合洪涛软件开发有限公司
六年一贯的汉化翻译技术开发者

通讯地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051
电话：010-65266244 转 61　网址：www.hotsoft.com.cn
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn

晶合软件销售连锁组织联系电话

晶合北京总店	65266244 转 61	
晶合北京一分店	62630299	
晶合北京长椿街分店	66018119	
晶合北京万寿路分店	68159093	
晶合北京和平里分店	84210214	
晶合北京大兴分店	69202500	
晶合北京垂杨柳分店	67786334	
晶合海口宏胜	6717056	张少菊
晶合兰州龙安	8811591	郭　蔚
晶合苏州沧浪	7246529	成坚一
晶合上海钜隆	62104588	卢永伟
晶合杭州南北	8073048	刘得庞
晶合昆明棒子	5176880	王全文
晶合西安恒信	2246679	崔志刚
晶合锦州北方	3131788	王　芳
晶合太原和生	7234490	师文侠
晶合长沙科海	2235356	尹　浙
晶合遵义天地	8633815	陈亚君
晶合贵阳兄弟	5894210	林　光
晶合石家庄浪潮	8613051	魏长明
晶合石家庄自然	5086096	万　雷
晶合新疆华顺	2849854	韩　浩
晶合柳州分部	2835821	郑　震
晶合保定丽景	3035112	常丽景
晶合南京新高	3371783	侯　燕
晶合哈尔滨金北方	6415498	高大海
晶合长春安航	5656612	孙安航
晶合武汉精恒	87654137	林　谦
晶合宁波今日	7248229	杨兴科
晶合安阳天天电脑	5935740	马永翔

晶合顺达软件销售连锁组织



暑期精品推荐

pc show in 站——屏幕保护程序及广告展示制作系统

制作属于自己梦想的屏幕保护程序及广告!

只需透过最简单的"读档"程序，即可完成个人独特屏幕保护程序及广告！简单又方便！自己的风格偶像、家人、情人、小朋友、宠物，都可以成为电脑中的屏幕主角，让您拥有自己的电子相簿！拥有数十种精彩动人的程序屏幕展现效果，也可以选择"随机展示"功能，让电脑任意切换各种不同展示效果！支持"线上即时录音"功能，也可以读取现成的音效档(.WAV)与影像档同时展现，让屏幕效果更有味道！展示效果包含了：百叶窗、向下流动、左右扫描、上下刷、杂点、块状掉落、移动、交叉……等数十种！

热卖中：68元

MP3音乐无限

——内含150首精曲，有多种MP3播放工具、大量播放工具外观插件。

试想一下有一张光盘，它包含150首歌曲，有60多种MP3播放软件的界面，从MP3的播放、制作列表到各种播放器的外观应有尽有，最重要的——它是正版软件，是不是有些心动？那还不马上行动！

热卖中：49元

梦幻西餐厅2

这一次我们要挑战全世界！在这里等着你的是世界上以美食闻名的法国、意大利等国家，你要在众多竞争者中脱颖而出，并以成为世界顶级餐厅为最终目标，现在，一切准备就绪，别再迟疑，立刻出发吧!!

《梦幻西餐厅2》的真实世界

依国家及时间的不同，服务生的问候语及日夜变化也会随之改变，而客人也依国家的不同在"食量"、"口味"、"烦躁度"、"停留时间"、"高级感"、"清洁"等要求上，产生各种不同的标准。另外，每个厨师拿手的料理都不一样，一定要针对厨师设计不同的菜单喔！

趣味多变的突发事件

临机应变是经营高手必备的特质，各种事件将考验玩家的能力，从物价波动、例行检查、媒体采访、对手竞争到厨房火灾、瓦斯漏气甚至员工突然离职等各种状况，等你来接招！

雇用世界最棒的"终极厨师"

要吸引客人，厨师的好手艺是不可或缺的要素，你所经营的餐厅，是否能吸引世界各国最顶尖的终极厨师为你贡献厨艺，将是未来成败的关键。

零售价：68元

以上产品全国各大软件专卖店有售，大众软件邮购中心办理邮购

- 晶合周口海天 8265701 任蕾
- 晶合齐齐哈尔光大 2404644 马殿光
- 晶合大同中利雅 2044320 李军
- 晶合南宁奥讯 2621521 孙兰芳
- 晶合萍乡未来电脑 6811951 刘刚
- 晶合大连维尔 3635721 隋凯
- 晶合开封大众电脑 5958268 徐斌
- 晶合天津展望 27830166 王景
- 晶合厦门南瓜 2096439 张峥峻
- 晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部） 2210179 王作斌
- 晶合曲靖网虫俱乐部 3137821 吕松
- 晶合荆州分部 8113452
- 晶合济南洪恩科技 6980984 吕延兵
- 晶合西藏分部 6813383 彭期军
- 晶合濮阳大正电脑 4888669 姬好强
- 晶合特约经销商 4308786 海峰

呼和浩特世纪软件开发部

欢迎光临

暑期晶合北京软件专卖店商品 2~9折!!

中古时代的背景，出色的多人游戏功能，豪华的游戏画面，拥有一流即时战略游戏应该具有的一切因素！

七月起
正式上市



◆大受欢迎的回合制策略游戏的全新续作
◆采用3D技术制作的角色和怪物以及各种特效
◆8种完全不同风格类型的城镇与城堡
◆16种能力和种族不同的英雄类型
◆高达118种的怪物、更多的魔法、建筑以及神器
◆达到17个装备位置供角色装备各种物品与武器





◆四个独特且具有完全不同建筑层级的参战种族
◆16位色彩带来不可思议细节化的作战单位、地形、建筑
◆真正的地形设计，影响作战单位的进攻效能
◆精心制作的动画使每个人物动作都有更平滑自然的表现
◆作为奖励的“英雄”单位，它会神奇地出现在战场上

双光盘
七月上市！

经典角色扮演游戏魔法门系列的全新续作。

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：（021）58788969－223,232
传真：（021）58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：（010）62644344
传真：（010）62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

玩具兵大战 II

好评如潮的小分队即时战略游戏

是生存还是毁灭，展现你指挥官的天才吧!

玩具兵的世界同样残酷无情!

全程中文语音和紧张激烈的音乐。

只需用鼠标单击，就能完成所有的动作

热卖中 98元

生化危机 2

全球销量超过四百万张的超级恐怖大片

解析男女主人公的不同命运

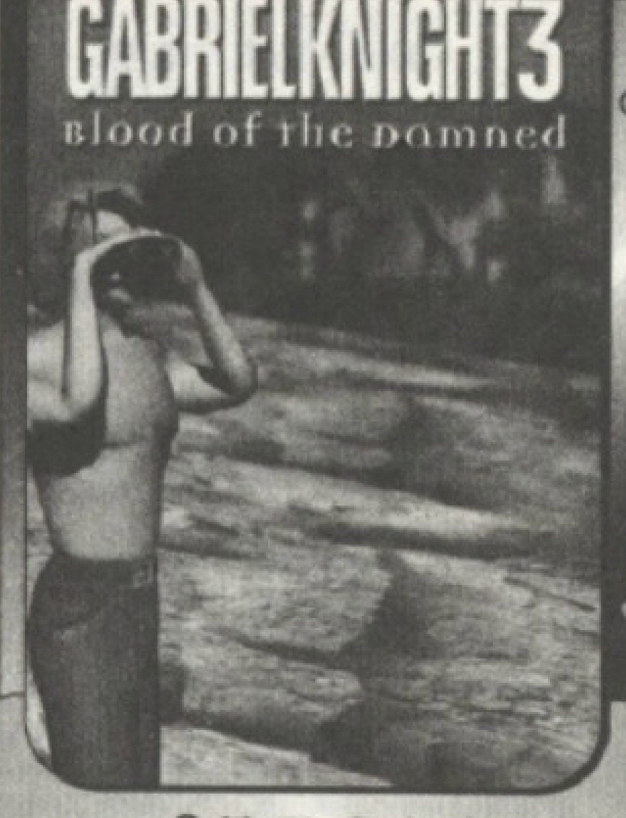
全面支持各种3D加速卡和软件加速功能

环环相扣，层层铺设的故事情节绝无冷场

热卖中

双光盘 138元

狩魔猎人 3



互动电影式的悬疑冒险大片

雷耐斯勒庄园是一个不知名的小镇，却藏着一个可怕的秘密。

动态的彩色光影效果为人物的真实性锦上添花

著名演员参与了游戏人物的配音

玩家能够控制摄像机的角度，更加自由地探索3D环境。

8月正式上市

家园



全新3D引擎，全三维即时战略游戏

独特的视角切换功能，让你从四面八方进攻敌人

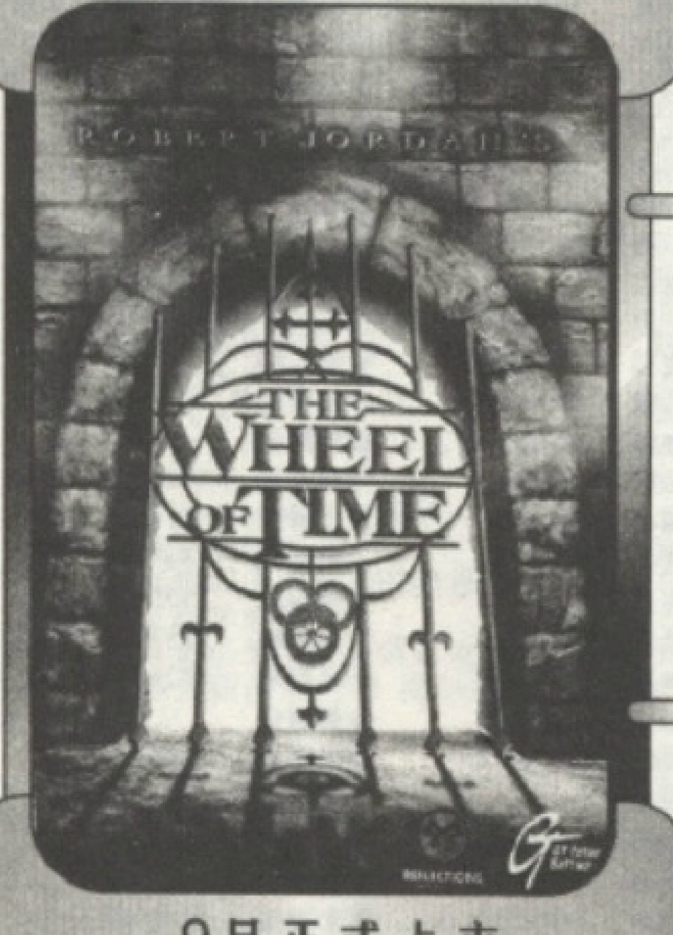
6大级别30余种太空战舰

独特的飞行轨迹，震撼的光影效果和逼真的星云背景

多达8人的多人游戏模式

9月正式上市

时空之轮



结合角色扮演、动作、策略等多种游戏成份

《虚幻世界》引擎制作保证游戏画面能表现各种漂亮的光影效果

支持互联网上的多人联机游戏

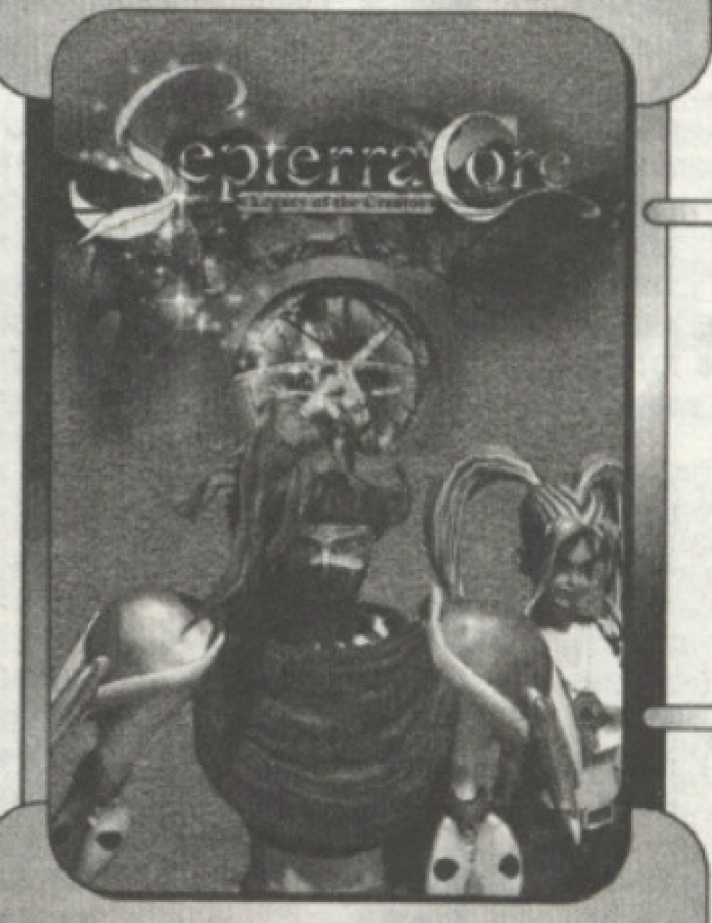
具有很强的交互能力的非玩者人物

数百种变化多端的魔法

特殊的编辑器供玩家设计堡垒等各种场景和物件。

9月正式上市

赛普特拉战记



颇具东方唯美风格的角色扮演新品

数百个精心绘制的3D场景让玩家体验一个巨大，完整的原创世界!

8个不同背景，动机且本领各异的伙伴可供选择!

所有角色均采用16位色3D渲染而成，举手投足特别真实逼真!

11月正式上市

Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司

地址：上海市张杨路500号17楼

邮编：200122

电话：(021) 58788969-223,232

传真：(021) 58367021

北京联络处

地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼

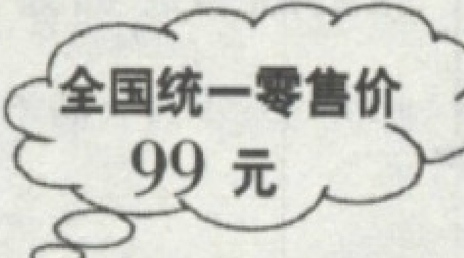
邮编：100086

电话：(010) 62644344

传真：(010) 62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn

http://www.ubisoft.com



全国统一零售价
99 元

轻轻松松好帮手 寓教于乐创佳绩

——东方电脑软件有限公司向全国360个城市99元隆重推出《雅奇多媒体电脑家教》7.0版

由“北大”“东方”300位老师精心制作的《雅奇多媒体电脑家教》在全国已拥有十几万的正版用户。新推出的7.0版本，采用了美国MYCAL公司先进的家教软件技术，结合我国现行教学大纲，是一部具有国际先进水平的大型多媒体教育软件的鼎力之作。

《雅奇多媒体电脑家教》7.0版分为高中版、初中版、和小学版。针对学生的不同学习阶段，采取了有的放矢的教学方式，在提高素质教育的基础上特别强调了对3+X新升学体制的体现，不仅让学生们身临其境，轻轻松松地学习，而且还增加了学生的学习乐趣、锻炼了独立性，是一套不可多得的家教软件。

《雅奇多媒体电脑家教》五大特点：

1.同步学习的工具。——“***习题训练***”按教材的教学进度编写，题量共有六万道之多。不仅可由电脑自动批改，而且还可以给出解题过程和解题分析。

2.融会贯通的工具。——“***复习指导***”把所学知识组织成图表、知识树等直观形式，系统易学。

3.检验能力的天平。——“***能力测试***”有大量的单元、期中、期末、学年中考模拟测试。试卷由专家、特高级教师编辑整理，配有标准答案。可机上作题，也可把试卷打印出来。

4.学习知识的宝库。——“***知识词典***”可让学生方便地查询各种知识。其中数理化“实验室”，英语“语音室”，语文“阅览室”更是别具一格，奥妙无穷。

5.寓教于乐的法宝。——《雅奇多媒体电脑家教》结合不同年龄段学生的特点，寓教于乐之中，不仅激发了学生的兴趣，而且还大大提高了学生的学习效率，让学生们在轻轻松松的心情下遨游在知识的海洋中。

高中版包括：数学、物理、化学、语文、英语、历史、地理、生物八门主科的全部内容，共8张光盘及一本操作指南。

初中版包括：数学、物理、化学、语文、英语、历史、生物七门主科的全部内容，共7张光盘及一本操作指南。

小学版包括：数学、语文、英语三门主科的全部内容，共4张光盘（含加赠的‘快乐英语’）及一本操作指南。

●北京市	
连邦中心店	62628618
连邦一分店	62620376
北京雅奇	62525143
北京正普	62621347
北京新四方	62631228
万众力和	62634906
京广连邦	65853285
连邦当代店	62614925
连邦魏公村	62180037
连邦北大店	62637265
连邦科海店	62639821
连邦三里河	68533269
连邦科苑店	68515544
	--2039
●上海市	
农工商软件	53091678
上海连邦	63234274
上海茂利	53092678
●天津市	
天津IPC	27216215
天津连邦	27383000
塘沽连邦	25301515
●重庆市	
电脑报社	63876722
重庆连邦	63858239
●广东省	
广州金碟	87582576
广州连邦	85590403
广州天高	83790899
广州黑马	87509975
番禺柏灵	84898114
番禺连邦	84819055
汕头连邦	8870529
潮州连邦	2253886
珠海连邦	2113414
珠海坤龙	2250665
肇庆连邦	2836164
深圳连邦	3229263
中山连邦	8711109
惠州连邦	2124953
江门新维	3518018
湛江连邦	2289206
东莞连邦	2212731
顺德连邦	2224616
粤东连邦	8868651
●江苏省	
南京连邦	4408854
无锡连邦	5860486
徐州连邦	5606677
镇江连邦	5025651
盐城连邦	8306822
泰州连邦	6566025
江阴连邦	6882437
常州连邦	8107740
苏州连邦	5322309
苏州黑马	5214872
宜兴连邦	7915634
扬州连邦	7323401
昆山连邦	7559111
南通连邦	5598916
连云港海天	5508260
连云港连邦	2314168
常熟连邦	2889953
●浙江省	
杭州连邦	8853577
杭州南北	8079935
杭州中正	8868813
宁波连邦	7314312
宁波今日	7248229
金华连邦	2317365
嘉兴连邦	2067969
台州连邦	8228228
温州连邦	8349271
	--804
温州阳光	8254454
义乌连邦	5541881
湖州连邦	2058800
绍兴连邦	5149024
余姚现代	2711117
慈溪蓝天	3017414
海宁连邦	7030682
●四川省	
成都连邦	5215799
成都软件报	6240675
成都中马	5575536
成都银邮	3373782
绵阳连邦	2331489
泸州连邦	2299931
攀枝花金谷	3334187
江油百强	3220586
南充瑞海	2227226
德阳连邦	2305118
乐山连邦	2120190
●湖北省	
武汉连邦	87871204
武汉天问	87874577
武汉凡高	87884793
汉口连邦	2850519
青山连邦	6319092
宜昌连邦	6749511
荆门连邦	2362185
荆州连邦	8226283
荆州前卫	8452315
襄樊连邦	3541136
襄樊明日	3259690
石首今日	7271747
●湖南省	
长沙连邦	4465427
娄底连邦	8321783
株州连邦	8283026
岳阳连邦	8233235
湘潭连邦	8527334
●云南省	
昆明黑马	5146711
昆明连邦	4167945
昆明威豪	5168950
●海南省	
海口连邦	8540137
海口星河	6788246
●宁夏	
银川连邦	6027777
●福建省	
福州连邦	7851364
厦门连邦	2210179
厦门金科达	2099935
泉州连邦	2981081
龙岩连邦	2220660
漳州金科达	2030060
三明连邦	8241065
●江西省	
南昌连邦	6298297
南昌希望	6234341
赣州连邦	8216653
赣州科力	8229498
九江方星	8562193
●广西省	
南宁连邦	5315399
桂林连邦	2828250
桂林科技	5810790
玉林广泰	2831378
柳州连邦	2803990
柳州赛乐氏	3821112
●安徽省	
合肥连邦	2817190
淮南连邦	6645558
阜阳连邦	2263280
蚌埠连邦	2043967
宿州连邦	3027017
●山西省	
太原连邦	4033720
大同连邦	2051753
晋城科创	2030728
晋城连邦	2050699
运城未来	2011779
长治连邦	2013521
临汾三晶	2018593
●陕西省	
陕西辉煌	7801033
西安奔腾	4238388
宝鸡连邦	3219427
宝鸡希望	3218500
汉中联翔	2251343
●河南省	
郑州连邦	5964014
郑州赛乐氏	3817084
郑州希望	5728136
郑州三应	3839377
	7434582
洛阳连邦	4210385
洛阳八方	4919604
开封赛乐氏	5958268
安阳连邦	5928781
平顶山连邦	4962420
平顶山星康	2923129
三门峡连邦	2891359
三门峡银河	2866226
南阳连邦	3176881
新乡连邦	3023642
濮阳连邦	4893168
商丘连邦	2311701
商丘方舟	2510656
●河北省	
石家庄连邦	6978123
石家庄鼎新	7034567
邯郸明星	3034849
邯郸连邦	3112108
唐山连邦	2849678
唐山邵氏	2834049
唐山希望	2811675
沧州连邦	2022169
邢台连邦	2227912
保定连邦	2027835
●辽宁省	
沈阳希望	23909650
辽宁华储	23895234
沈阳连邦	23880626
沈阳利通	23887690
大连连邦	4321308
大连赛乐氏	2654893
锦州华侨	2829833
本溪通用	3866277
本溪连邦	2825318
本溪正阳	2829188
朝阳华晨	2807988
鞍山连邦	2227165
鞍山软件	2237413
鞍山新华	2221235
丹东连邦	2165198
丹东希望	2138441
盘锦连邦	7821896
阜新集星	3323296
抚顺连邦	2610730
营口诚信	2829480
营口连邦	2833691
营口东方	2800076
●吉林省	
长春科高	5642474
长春连邦	5635251
长春长白	5666900
吉林连邦	2484661
吉林树人	2447895
延吉天和	2828830
梅河口科文	3238776
●黑龙江	
哈市三恩	2512006
哈市连邦	2523935
哈市希望	2510446
哈市赛尔	6221640
哈市东岗	2545888
哈市瑞利	2541656
齐市连邦	2441571
大庆连邦	6881736
大庆希望	5999909
佳木斯连邦	8244082
佳木斯东方	8693573
大兴安岭铁通	2129571
●山东省	
济南连邦	6017142
济南恒志	8950973
烟台连邦	6621854
烟台松华	6278744
青岛连邦	3803008
青岛赛乐氏	3884825
青岛北兴	3803007
淄博连邦	7542849
泰安连邦	8206005
泰安希望	8258548
东营连邦	8225195
济宁连邦	2327983
威海连邦	5226953
威海三源	5203744
潍坊三友	8210069
潍坊连邦	8223085
德州连邦	2661871
德州万众	2360477
枣庄连邦	3350500
临沂连邦	8210426
安庆连邦	5560262
龙口恒泰	8514226
●内蒙古	
包头连邦	2132613
呼市连邦	6285300
●新疆	
乌市连邦	2830665
乌市华顺	4816658
乌市新华顺	2819635
哈密连邦	2765818
库尔勒连邦	2038008
●甘肃省	
兰州连邦	8826896
兰州科创	8414719
兰州意友	8834009
兰州四达	7555871
兰州博硕	8857690
金昌科电	8228985
●贵州省	
贵阳连邦	5866168
贵阳金山	5827765
贵阳兄弟	5894210
●青海省	
西宁连邦	6144609
●西藏	
拉萨连邦	6833689

zipdisc 正普 买正普 2000 用正版软件 20 元/张

作为中国软件市场的主导力量，正普软件销售组织洞悉和体察软件消费者的实际需要，深知价格对于普通消费者的重要性。为了打击盗版，最大限度地让利于消费者，我们启动了代号为"正普 2000"的市场活动。在这一活动中，我们联合众多软件开发商和出版社，向市场推出一大批品质精良、价位超低的正版软件，价格定为每张软件（光盘）20 元。我们的宗旨是"让每个人都能买得起正版软件"。现特别征求"正普 2000 经销商"。请来函来电来 EMAIL 索取有关详细资料。

电脑爱好者可直接到全国各地正普软件专卖店及其它软件销售店购买"正普 2000"软件产品。也可直接从北京正普公司邮购。邮购时请注明编号和名称，若填写不下，可另发传真或电子邮件。汇款金额计算方法：软件盘片数 ×20 元 + 邮费。包裹邮费为 10 元，特快专递为 30 元。请一定注明您的详细地址、邮编、电话和 EMAIL。汇款地址：100080 北京中关村邮局 061 信箱正普公司收。欢迎来函来电来 EMAIL 索取正普软件总目录。

正普 2000 畅销产品目录

（按销售数量排序，欢迎索取总目录）

一、游　　戏

BYX0050 F－22
BYX0074 东方不败
BYX0018 雷神之锤
BYX0051 G－警察
BYX0026 雷曼 Rayman
BYX0028 世界足球'98
BYX0036 天惑
BYX0044 99 游戏宝典
BYX0029 雷曼设计师
BYX0052 O－地区
BYX0031 红线飚车（红线赛车手）
BYX0053 超越三维
BYX0017 星河战队
BYX0041 帝国传说（Legion）
BYX0030 海底文明
BYX0022 云霄飞车
BYX0059 炎龙骑士团－风之纹章（2CD）
BYX0027 生死赛车 POD
BYX0078 战国风云
BYX0085 命令与征服（黄金版）（2CD）
BYX0040 深入敌穴（D/Generation）
BYX0020 地道战
BYX0057 海军上将之海战
BYX0075 终极毁灭战士（Final Doom）
BYX0038 纸牌游戏（Casino Master Multimedia）
BYX0039 终极领地（Ultimate Domain）
BYX0037 血魔司令（Commander Blood）
BYX0011 烈火少林
BYX0084 孤胆枪手
BYX0034 QQ 三国志
BYX0055 七英雄物语（2）
BYX0043 超级 PAC 人
BYX0014 天下无敌
BYX0082 赤壁（标准版）
BYX0056 新世纪兴亡史
BYX0083 勇闯魔窟
BYX0006 霸王速魂车
BYX0001 光明战史
BYX0087 水上狂飚
BYX0013 98 软件游戏宝典
BYX0016 电脑世运会
BYX0064 致命武器（The Psychtron）
BYX0058 反击
BYX0063 纵横四海（Metal Marines）
BYX0065 死亡快打（Samage Warriors）
BYX0079 齐天大圣
BYX0007 炸弹超人

二、儿童教育

BET0043 小不点找妈妈－学算术
BET0042 小不点找妈妈－学语文
BET0044 小不点找妈妈－学拼音
BET0046 小不点找妈妈－学英语
BET0045 小不点找妈妈－学唱歌
BET0004 儿童英语 ABC（虫虫 ABC）
BET0001 中华少年奇才
BET0038 儿童拼音教室
BET0013 我的动物王国
BET0018 趣味识字（2）
BET0008 趣味模拟创作乐园
BET0007 趣味创作天地
BET0009 少儿百科苑
BET0005 神童的摇篮
BET0020 儿歌专辑
BET0032 世界童话故事（1）猴子大王
BET0003 世界童谣精粹
BET0035 世界童话故事（4）白鹤报恩
BET0010 小不点学画画
BET0034 世界童话故事（3）狐狸吃葡萄
BET0036 世界童话故事（5）尼尔斯骑鹅旅行记

三、语言学习

BYY0038 听霸（2CD）
BYY0055 英语听说直通车－－口语速成
BYY0056 英语听说直通车－－交际英语
BYY0063 单词直通车
BYY0057 英语听说直通车－－商务英语
BYY0070 实战听力教室（四级英语）
BYY0027 雷曼英语大闯关－入门篇
BYY0026 雷曼英语大闯关－进阶篇
BYY0025 雷曼英语大闯关－高级篇
BYY0004 交互式英语听力训练（基础篇）
BYY0023 儿童学英语
BYY0067 轻松日语馆（2）
BYY0066 轻松日语馆（1）
BYY0045 电影风暴学英语 ＜魂断蓝桥＞（1）
BYY0046 电影风暴学英语 ＜魂断蓝桥＞（2）
BYY0016 欢乐轻松英语通
BYY0003 新英语先修广场
BYY0005 交互式英语听力训练（实用篇）
BYY0039 电影风暴学英语 ＜简爱＞（1）

四、课程学习

BKC0005 同步学：初二英语
BKC0003 同步学：初中化学
BKC0007 同步学：初一英语
BKC0010 同步学：初三数学
BKC0002 同步学：初三物理
BKC0001 同步学：初二物理
BKC0006 同步学：初三英语
BKC0009 同步学：初二数学
BKC0011 同步学：初一数学
BKC0008 最新英语中考指南
BKC0012 同步学：初二语文
BKC0014 同步学：初一语文
BKC0013 同步学：初三语文
BKC0030 高中英语对话强化训练
BKC0031 全国小学生作文精选（上）
BKC0032 全国小学生作文精选（下）
BKC0018 统创：初中升学指导
BKC0016 统创：初中 2 年级
BKC0015 统创：初中 1 年级
BKC0017 统创：初中 3 年级
BKC0029 初中英语对话强化训练
BKC0038 亚青电脑 AB 卷（中学版）
BKC0028 小学英语对话强化训练
BKC0004 高考英语指南
BKC0033 全国中学生作文精选－高中（上）
BKC0022 初中英语综合训练（初三）
BKC0023 初中英语综合训练（初一）
BKC0034 全国中学生作文精选－高中（下）
BKC0019 统创：小学 5 年级
BKC0021 初中英语综合训练（初二）
BKC0020 统创：小学 6 年级

五、计算机学习

BJX0041 跟我学计算机故障诊断与维护
BJX0081 学语言成大师：Visual Foxpro5.0 精通篇
BJX0062 手把手教：AUTOCAD R14
BJX0080 学语言成大师：Visual Basic5.0 精通篇
BJX0078 学语言成大师：Visual C＋＋5.0 精通篇
BJX0206 神笔马良之 PHOTOSHOP4.0/5.0 精通篇
BJX0210 神笔马良之 3DS MAX2.5 全面精通
BJX0222 自学 PHOTOSHOP5.0
BJX0227 多媒体制作工具大全
BJX0134 广告创意与三维动画
BJX0085 Windows'98 一碟通
BJX0220 PC 组装实验室
BJX0084 即学即会因特网
BJX0003 WIN98 一周通
BJX0138 精通 VB5.0
BJX0136 建筑设计与室内装饰电脑效果图典（2）
BJX0135 建筑设计与室内装饰电脑效果图典（1）
BJX0117 Windows NT4.0 速成教程
BJX0217 一步一步学 WINDOWS98
BJX0079 学语言成大师：Borland C＋＋5.0 精通篇
BJX0218 一步一步学 3DS MAX
BJX0191 全国计算机等级考试教程－二级 C
BJX0139 精通 VC＋＋5.0
BJX0082 学语言成大师：Borland C＋＋Builder3.0 精通篇
BJX0083 学语言成大师：Borland Delphi3.0 精通篇
BJX0224 精品网页制作
BJX0208 神笔马良之 Author Ware4.0 全面精通篇
BJX0077 用多媒体学 Visual Foxpro
BJX0126 电脑三维动画造型材质精品库（银色篇）
BJX0125 电脑三维动画造型材质精品库（金色篇）
BJX0064 全国计算机等级考试教程－一级 B 类
BJX0075 用多媒体学 Visual Basic
BJX0219 一步一步学 OFFICE97（2CD）
BJX0150 三维素材宝典（2）：模型与材质精品库
BJX0123 电脑三维动画常备精品模型库（2）
BJX0212 网络编程三合一－（HTML，VRML，JAVA）
BJX0122 电脑三维动画常备精品模型库（1）
BJX0124 电脑三维动画常备精品模型库（3）
BJX0149 三维素材宝典（1）：模型与材质精品库
BJX0017 Photoshop 文字特效魔典
BJX0050 网络基础
BJX0192 全国计算机等级考试教程－二级 BASIC
BJX0153 三维造型宝典－飞行库
BJX0152 三维造型宝典－车船库
BJX0175 电脑教室－－INTERNET
BJX0040 跟我学电脑基础知识
BJX0096 3D Studio 特殊效果图解范例教程
BJX0156 三维造型宝典－生物库
BJX0154 三维造型宝典－建筑库
BJX0216 憨憨学电脑－启蒙向导（CD，VCD 两用）
BJX0036 跟我学 EXCEL 7.0
BJX0187 网虫乐园
BJX0209 神笔马良之 ADOBE PREMIERE 精通篇
BJX0121 电脑建筑施工图实战演练
BJX0171 中文 Windows98 直通车
BJX0161 天文学习百科
BJX0207 神笔马良之 ADOBE Pagemaker6.5 全面精通篇
BJX0014 JAVA 从入门到精通
BJX0038 跟我学 FOXPRO 2.6
BJX0049 儿童学电脑
BJX0072 用多媒体学 Power Builder
BJX0120 从 AUTOCAD 到三维动画培训教程
BJX0211 神笔马良之 FreeHand7.0 全面精通篇
BJX0109 Photoshop 影像设计宝典
BJX0221 轻松漫游 INTERNET
BJX0113 Visual C＋＋多媒体开发指南
BJX0155 三维造型宝典－日杂库
BJX0151 三维游戏程序设计从入门到精通
BJX0115 Windows NT4.0 Server 资源工具箱（2CD）
BJX0073 用多媒体学 SQL Server
BJX0127 电脑游戏编程技巧大全
BJX0032 Windows98 中文版实战指南
BJX0194 PHOTOSHOP 专家指导
BJX0006 家佳多媒体教程：中文 WORD7.0 从入门到精通
BJX0035 跟我学－－计算机网络和 INTERNET
BJX0106 Photoshop4.0 从入门到精通
BJX0095 Premiere 影视大师
BJX0176 电脑教室－－FOXPRO

六、其它学习

BXX0006 股票分析大师
BXX0001 小学生学拼音
BXX0011 怎样写好作文－－小学基础篇
BXX0014 怎样写好作文－－小学升学篇
BXX0009 股海引航
BXX0012 怎样写好作文－－初中基础篇
BXX0015 怎样写好作文－－初中升学篇
BXX0016 怎样写好作文－－高中升学篇
BXX0010 家教软件集锦
BXX0013 怎样写好作文－－高中基础篇
BXX0017 用多媒体学国际象棋
BXX0018 用多媒体学桥牌

七、工具

BGJ0094 行天 98－正普 2000 专用版
BGJ0095 超级解霸 5.01
BGJ0015 中国少年儿童百科全书
BGJ0090 WDS 写作之星
BGJ0096 明白－带我走进电脑世界
BGJ0009 中国百科
BGJ0091 儿童辞海
BGJ0087 中国家用轿车－选购维修使用大全
BGJ0098 阶梯百宝箱

八、百科知识

BBK0058 震撼
BBK0060 医圣（2CD）
BBK0057 股神（单碟）
BBK0063 ＜读者 200 期＞阅读篇
BBK0059 天问（标准版）（2CD）
BBK0062 ＜读者 200 期＞休闲篇
BBK0061 ＜读者 200 期＞欣赏篇
BBK0067 世界军事百科（上）
BBK0071 家庭医学博士
BBK0068 世界军事百科（下）
BBK0078 家庭诊治小医生
BBK0081 欧美流行音乐经典
BBK0003 世界各国知识百科
BBK0091 二十五史（2CD）
BBK0079 欧美电影经典
BBK0038 光盘中国军事博物馆
BBK0077 大脑中的金含量－智商测试
BBK0031 现代美容美发
BBK0051 自然之迷（精华版）
BBK0085 二战战役 A
BBK0028 家庭生活百科大典
BBK0086 二战战役
BBK0019 百家姓－姓氏文化与取名艺术
BBK0002 战略家的头脑－－未来企业中的"孙子兵法"
BBK0009 动物百科
BBK0054 摄影记者
BBK0032 现代名车欣赏
BBK0010 十万个为什么－地理篇
BBK0030 现代流行服装
BBK0037 现代摩托车精品
BBK0011 青少年无线电入门
BBK0073 生育宝典－育儿篇
BBK0006 二十一世纪小小百科
BBK0056 商海纵横－－中英文合同大全

九、文化艺术

BWY0042 中外十大经典文学名著（原著全文）
BWY0041 中外名画欣赏
BWY0033 室内装饰装修设计
BWY0005 唐诗三百首
BWY0006 宋词三百首
BWY0028 世界著名音乐欣赏－钢琴协奏曲
BWY0003 世界美术大全
BWY0029 世界著名音乐欣赏－小提琴协奏曲
BWY0026 世界音乐之旅（1）
BWY0027 世界音乐之旅（2）

十、素材库

BSC0026 装饰设计经典－－住宅（1）
BSC0027 装饰设计经典－－住宅（2）
BSC0028 装饰设计经典－－住宅（3）
BSC0029 装饰设计经典－－精品店（1）
BSC0030 装饰设计经典－－精品店（2）
BSC0001 电脑美术图库（1）
BSC0023 装饰设计经典－－酒店（3）
BSC0022 装饰设计经典－－酒店（1）
BSC0033 素材库大全之 3D 动画篇
BSC0015 随心所欲－－三维图库
BSC0021 装饰设计经典－－酒店（2）
BSC0024 装饰设计经典－－酒店（4）
BSC0025 装饰设计经典－－酒店（5）
BSC0031 灵感（1）－－现代造型设计
BSC0032 灵感（2）－－现代造型设计
BSC0042 中国插图素材光盘大系－－卡通人物卷
BSC0046 当代设计创意宝典－创意篇
BSC0041 中国插图素材光盘大系－－植物卷
BSC0044 当代设计创意宝典－设计篇

十一、连续电子读物

BLX0009 共享风暴（4）（2CD）

十二、其它

BQT0029 软件高速路
BQT0009 出国大全－留美指南
BQT0027 东方快车 98
BQT0053 我形我速
BQT0051 居家理财－小财神
BQT0007 软件精品大全
BQT0036 能源基地系列－装机驱动之超频 2000
BQT0010 中国邮票大全
BQT0031 精彩屏保
BQT0001 世界百年广告招贴汇编
BQT0047 TURBO LINUX3.02 中文版
BQT0028 东方网神之仙人指路
BQT0040 中国水墨画－山水画技法与花鸟画技法
BQT0023 新中国邮票全集
BQT0039 中国水墨画－书法篆刻与人物画技法
BQT0005 实用屏幕保护膜
BQT0008 公司宝典－－电子文秘系统
BQT0038 中国水墨画－中国绘画史

正普软件销售组织总部　　北京正普电子技术公司
地址：100080 北京中关村路 17 号 DSP 大楼 5 层（中关村邮局 061 信箱）
电话：（010）82615796/5798/5800/5801，82624500/4501/4502，62523905，1381010828
传真：（010）82616017，82624498
电子信箱：zipdisc@public.bta.net.cn
杭州分公司（0571）6980163，6966646　　上海办事处（021）63511059

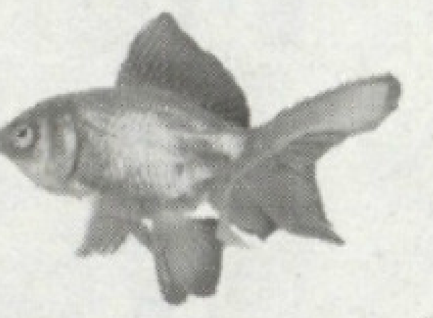

软件与光盘
暑期热浪第二波！
7月份精采预告1
新倚天屠龙记
魔法门7
美少女梦工厂Q
中、美、日超强游戏信息大公开！
双CD的震撼！
回馈价
￥25元
7月份精采预告2
15款超强新GAME介绍
14款热门游戏评析
幻想水浒传
魔法门7
威胁潜伏抢手攻略
天地劫
神魔至尊传
双CD
完整版
精采内容，
完整报导！
汉堂国际

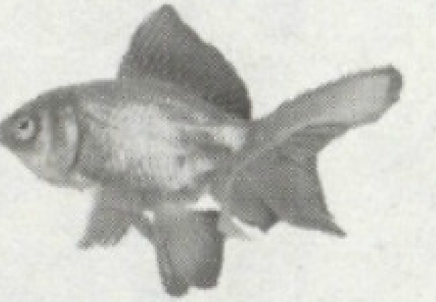


面对
如此多的威胁
我该怎么办?

这时候您更需要超级保镖!

错误的设置、意外的删除、系统感染病毒、不兼容的系统文件、程序冲突和大量的系统垃圾，超级保镖为你提供了一个超级安全环境。你可以放心的使用各种来源的软件，超级保镖是你电脑的忠实卫士，使用电脑将成为乐趣,你在也不必为各种故障而烦恼。





更名启示

原北京班尼菲特公司
现正式更名为北京金品科技发展有限责任公司

连邦软件：62639060	鸿达软件：62630593	特约直销商：
赛乐氏：62241297	武汉中天：027-87887289	万众软件俱乐部
万众合力：62510131	青岛维耀：0532-3842924	地址：北京海淀路171号大华写字楼8335
晶合顺达：62522939	青岛中高：0532-3631614	电话：62510132
正普软件：82615800	江苏平治：025-3377783	邮编：100086
百年树人：82616723	东莞福龙：0769-2114170 511700	
圣比尔软件：62527962	辽宁华储：024-23895234 110003	
里仁软件：62615307	辽宁希望：024-23883527	
育碟苑：82613830		
兴四方：62631228		

金品科技发展有限责任公司

六折

全国首批大型软件俱乐部　三千种产品全部六～八折优惠直销

加盟万众软件俱乐部

送： 凡在5月15日至7月15日新入会万众软件俱乐部即免费赠送趋势多媒体光盘

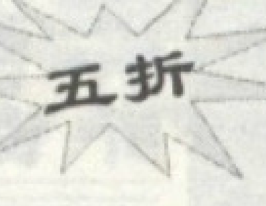
全部原包装!

万众分销·必属精品

会员特价：

企鹅套装三 ——中华办公98

雅奇－奔腾 MIS9000 八合一
UFO 电子表格 7.02 专用版
WP97 普及版
飞扬电子邮件 2.0
瑞星杀毒 8.0
协力商霸基础版
方正奥思 2.1 普及版
RichWin97
标准五笔字型输入法
图像工作室 2.0 专用版



586/293

入会办法：

1、每人只需交 20 元即成为万众软件俱乐部永久会员。
2、**会员首次可以六折优惠获得特别推荐的精品软件一套。**
3、常年八折优惠获得俱乐部向您推荐的三千种正版软件。
4、会员免费获得各类正版软件的产品介绍。
5、免费为会员提供有关正版软件的咨询、服务。
6、每年都会有十位会员幸运获得为期一周的免费北京旅游。
7、会员收到产品一周内不满意可以退货，本俱乐部收到退货后即退回会员货款。

邮寄办法：

1、在汇款单上详细注明会员号、会员姓名、地址、邮政编码、购买软件名称、购买数量，新会员入会和订购软件可同时办理；（新会员需注明"新会员"字样）2、若在一月内未能收到软件，请用电话或信函与万众软件俱乐部查询；3、会员若在俱乐部留有余款，可电话或传真订购软件；4、若软件在运输过程中破损或本身有质量问题，全部免费调换；5、平件每套收5元运费，若要求特快专递，每套加收 30 元运费；6、非本俱乐部会员，全部软件为原价，并需交纳运费；7、若在邮购过程中有任何不满意，可与我们公司总部的监督电话联系，我们会充分保障您的权益，因为我们深信，信誉就是一切。

特别推荐精品：

	定价／优惠价(元)
★瑞星(99 世纪版)	260/156
★开天辟地 II (4CD)	125/75
★龙文听霸 II (4CD)	128/77
★东方快车 2000(黄金版)	260/156
★超级保镖	118/71
★电脑学校 2000(4CD)	129/77
★KV300+	260/156
★中华经典 98－企鹅套装 4(10CD)	396/240
★KILL 98 认证版	380/228
★Internet 宝典 2000	97/58

八折

凡本俱乐部会员，全部产品八折优惠。
欢迎来信、来电索要其它产品目录清单！

教学类：

	定价／优惠价(元)
托福精华(2CD)	120/96
词汇的奥秘 II (2CD)	117/93
环游日本学日语	68/54
写作之星(增强版)	98/78
电脑学校 2000(4CD)	129/103
开天辟地背单词	68/54
万事无忧	125/100
畅通无阻	125/100
WPS2000 全面速成(含书)	50/40
金山词霸 III (标准版)	48/38
金山词霸 III (通译科技版)	120/96
金山词霸 III (企业经贸版)	160/128
翰林汇套装(初一)(6CD)(新版)	298/238
翰林汇套装(初二)(8CD)(新版)	388/310
翰林汇套装(初三)(10CD)(新版)	478/382
翰林汇套装(高一)(10CD)(新版)	478/382
翰林汇套装(高二)(10CD)(新版)	478/382
翰林汇套装(高三)(10CD)(新版)	478/382
即学即会 Office97	98/78
即学即会 Word97	98/78
即学即会 Excel97	98/78
即学即会 Access	98/78
即学即会 PowerPoint	98/78
即学即会 FrontPage98	98/78
即学即会 Outlook98	98/78
即学即会 Windows98	98/78
即学即会 Internet	98/78
用多媒体学棋牌(5CD)增强版	128/102
C 语言学习合集(4CD)	78/62
常用编程语言学习合集(4CD)	78/62
常用数据库语言学习合集(5CD)	88/70
程序员大本营	78/62
PC DIY2000 硬件版(含书)	68/54
电影风暴学英语 2.0 套装(20CD)	248/198
许国璋英语(第一册)(2CD)	**68/54**
英文世界名著 1000 部	**68/54**

工具类：

	定价／优惠价(元)
东方网神	**160/128**
朗道 5.0 套装(内含 IE5.0)	50/40
东方卫士	260/208
金山游侠 II	78/62
东方不败(游戏修改、汉化工具)	80/64
Office2000 中文测试版	200/160
游戏修改大师	98/78
东方快车 2000(标准版)	48/38
东方快车 2000(增强版)	160/128
华正 CAXA 电子图板 98	650/520
WPS2000	980/780
CCED6.0	660/528
慧笔－302 袖珍版	800/640
汉王听写二合一	1580/1264
Windows 98 中文标准版	1998/1600

电子图书类：

	定价／优惠价(元)
《读者》典藏版(5CD)	99/79
《读者》98 合订本光盘(2CD)	38/30
科幻世界(二十周年珍藏版)	38/30
新浪潮(第五期附魔法门七)	25/20
个人电脑续集(2CD)	48/38

游戏类：

	定价／优惠价(元)
恋爱物语	**38/30**
雷锋塔	**69/55**
黑暗王座(III)	**198/158**
盟军敢死队－使命召唤	50/40
决战朝鲜(1950-1953)	78/62
魔法师传奇	50/40
三角洲特种部队	149/120
半条命	148/118
三国群英传 II	69/55
麻将大师 II	99/79
模拟城市 3000(中文版)	149/119
星际争霸 II －母巢之战	148/118
大富翁 IV (2CD)	128/102
游戏龙卷风之魔法仙剑	99/79
盟军敢死队(中文版)	148/118
风云	69/55

其它：

	定价／优惠价(元)
唐诗宋词赏与玩(3CD)	88/70
琴棋书画(9CD)	199/159
牛津剑桥发明百科	97/78
牛津剑桥科学百科	127/102
大众摄影(四十年珍藏版)(3CD)	60/48
中国邮票大全	80/64
世界军事百科(2CD)	60/48
企鹅套装六－Internet 世纪经典	199.9/160

注：俱乐部将于 7 月 16 日－20 日在电脑爱好者城(北京展览馆)现场招收新会员。展位号：C23

《万众软件俱乐部》

汇款地址：北京市双榆树 101 信箱　咨询电话：010-62510109、62510224(24 小时)
收款人：罗雪松　邮编：100081　监督电话：010-62510135（公司总部）、010-63150000(消费者协会)
总部地址：北京海淀区海淀路 171 号大华写字楼 B335(320 332 302 811 路人民大学站下车向北 200 米路西)





KILL® 98 用户无一受损

因为

KILL98除了具有普通反病毒软件的查杀功能外，更重要的是还具有世界水平的实时监视和自动解压缩技术，因此，完全可以预防病毒从CD、软盘、网络等任何途径进入计算机，这就是为什么KILL98用户4月26日能安然度过CIH大爆发，无一受损。

我购买了反病毒软件
我经常查杀病毒
我遭到CIH病毒攻击

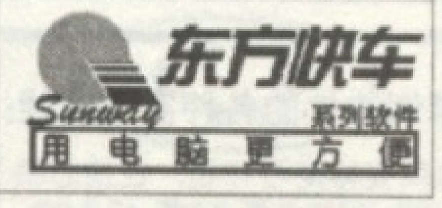
为什么？

KILL98荣获99年中国计算机用户协会"用户满意产品"称号

KILL98提醒用户注意：6月26日，CIH病毒4.13/4.14版将再度发作，请注意防范。

全国销售总代理：

北京燕鹏磁讯公司(010)62647625 62639642
北京连邦软件产业发展公司(010)62639060-605
北京台山华富科贸中心 65203743 65204608
北京深思计算机系统集成技术有限公司 62629116 62629117



游戏汉化舍我其谁！

游戏汉化修改工具

东方不败

免费
汉化包 攻略包
月月都有

《东方不败》
- 第一次升级，50个攻略包，《英雄无敌III》汉化包；
- 第二次升级，已经开始，汉化包、参数包30个攻略包

游戏汉化，真是爽极了！
1 独家使用汉化包外挂，游戏汉化真正中文版效果
2 每月免费提供热门游戏汉化包，中文游戏总有的玩
3 自行修改汉化结果，给游戏赋予个人情趣

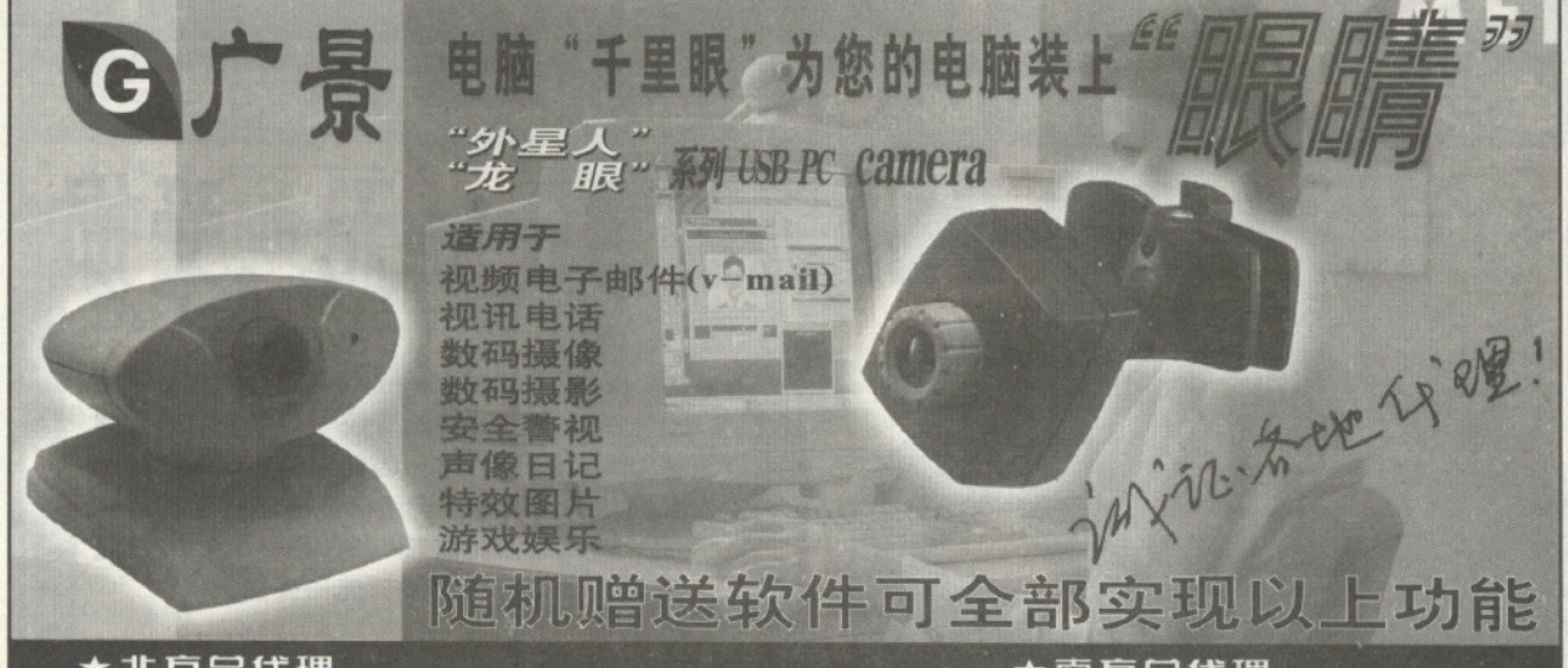
游戏修改，又快又方便
1 查找迅捷，一次成功，无需反复查询
2 读出游戏参数表格，直接定义修改不满意的内容
3 兼容性强，支持所有游戏模式，运行稳定
4 模糊查询，没有具体数值的游戏也照改不误

攻略/秘籍 应有尽有
1 四百多个游戏攻略/秘籍，内容特别丰富
2 实时呼出，无需查询
3 定期免费发放新游戏攻略/秘籍包，真合算

实时抓图 联机辞典

升级 仅80元

实达软件 **北京实达铭泰**
信址：北京海淀区中关村南三街8号铭泰科技 邮编：100080
TEL：010-62529568 62529569 62559564 网址：www.sunv.com



★北方总代理

- 北京超路通科贸有限责任公司。北京朝阳区小营路11号1007室 (010)64972535

分销商
- 《大众软件》邮购中心
- 连邦软件销售连锁组织
- 北京市恒生科技发展公司各专卖店
- 北京海文智能高科技术公司
  北京市海淀区海淀路19-2号科城大厦4005室 (010)62622984 (010)62616760
- 北京众杰利科技有限公司
  北京市海淀区太平庄甲63号万业写字楼216室 (010)62559880 (010)82622923
- 清华明都企业
  北京市海淀区天府饭店北楼239号 (010)62648679

★南方总代理

- 杭州立早智控设备有限公司
  杭州市文一路湖畔花园风荷院4幢
  电话: (0571)8857833
  传真: (0571)8857833

分销商
- 杭州市新众计算机系统工程有限公司
  杭州市文三路35号晶信大楼新二楼 杭州市文三路高新电脑城259-261室
  电话: (0571)8829548 8866134 8865586 8054203
  传真: (0571)8829548 8866134 8865586

新东方大型多媒体英语学习组件 七月上市

飞跃英语™之

我爱背单词2000

附赠: 东方词圣



博采众长

人无我有

双CD内容压缩至单CD,含两个软件,售价79元

我爱背单词2000

怎样背单词?掌握数万单词的托福、GRE考生最有发言权。北京新东方学校作为全国最大的托福、GRE考试培训中心,与北京大学计算机辅助教育专家共同开发的《我爱背单词》,已成为托福、GRE考生、大学生和职业人士攻克单词难关的首选软件,口碑极佳。《我爱背单词2000》则更上一层楼。

博采众长 几乎包含目前所有背单词软件的各种实用功能:

● 含各类词汇总计十多万条 ● 根据艾宾浩斯遗忘曲线安排复习计划,在遗忘临界点及时复习,高效省时 ● 大量英文解释、例句、短语、词根、近义词、反义词、变化形式 ● 词根法速记单词 ● 强迫浏览、词义回想、拼写练习、例句填空、单词测验 ● 波形对比发音训练 ● 批注功能让您记录自己的学习心得 多种格式的单词打印 ● 单词筛选,词库随意重新组合 ● 极强的笔记本功能 ● 打乱单词出现顺序以避免上下文的影响 ● 多用户 ● 星球大战、无处藏身、飞碟猎手游戏

人无我有 真正独家实现以下迅速提高词汇量的重要功能:

- 唯一实现和词典软件完美结合。屏幕上的生词用《东方词圣》鼠标取词并翻译后,还能立即存入《我爱背单词》的笔记本和卡片盒,用多种手段复习。这样,您就能随时随地扩大词汇量!
- 方便的单词多级筛选:您可以根据自己的情况对每个单词设定一个“陌生程度”值(0--5),系统可以将任何指定陌生程度范围内的单词集中显示,重点记忆,彻底避免对已熟悉单词的重复学习造成的时间浪费。
- 一目十行:打破传统背单词软件将单词硬性分组,单词只能一个一个地出现的呆板学习模式,按“页”组织单词,每页7个单词,能如书本一般自然地翻阅浏览,一目十行,想怎么学就怎么学!
- 在计算机上模拟用卡片背单词的方式,舒适自然
- 打印真正的5cm×7cm双面单词卡片,方便携带,随时随地背单词!
- 可将单词发音配上自己读的解释,转录到磁带,成为“随身听”
- 双CD内容压缩至250兆,可全部安装到硬盘,不放光盘也能运行!

东方词圣

唯一对英语单词学习有特殊支持的词典。

英汉双向。词汇量多达50万,支持WIN95/98/NT/IE4/IE5/Netscape各平台鼠标取词、真人发声、例句丰富,用户可扩充词库。

首创和背单词软件完美结合,能将鼠标取到的词存入《我爱背单词》的笔记本或卡片盒,还能将词义相近的词、通过“万能查询”查出的相同词根的词、拼写相近的易混淆单词,一起存入《我爱背单词》以便用多种手段进行学习。

注意:届时《飞跃》和《我爱背单词 4.0》用户可直接购买升级版。

北京新东方学校东方红软件工作室 TEL:010-62632959

因为有你 我们付出 我们攀登

凡购买1999年下半年《中国电脑教育报》的读者，均可在*每月的最后一期(月末版)*获赠由中国电脑教育报社精心编辑的《电脑实用手册》一本，内容丰富，资料详实，选题新颖，编排精致，集资料性、实用性、趣味性于一体，具有极高的使用价值，定会让您爱不释手。

*《电脑实用手册》每期*将刊登一个小版花，***集齐6个版花可参加年末大抽奖***，奖品丰富多彩，件件出乎您的预料!

四开44版　月订价：**6.25**元
邮发代号：1－170　全国各地邮局均可订阅
报社地址:北京市复兴路戊12号恩菲科技大厦4层
邮编:100038
电话:(010)63955839转各部门
传真:(010)63955839转50

中国电脑教育报
CHINA COMPUTER EDUCATION



只有它，历经数年积累，正版用户超过30万，至今不断增加。
只有它，因为性能价格比强大，简单好用，优质服务备受用户称赞。
只有它，从96磁盘版→97光盘版→98套装版→99新世纪版，树人软件不断磨练，不断完善，不断提高。



99新世纪版——树人家庭教育软件

7月15日 上市

★ 本套软件根据不同地区的实际情况分为**六三学制版，五四学制版和上海版**三种不同的版本，学生能根据自己的实际情况选择不同的教材，因材施教。
★ 光盘的脚本由不同学制的几十名教师负责编写，紧贴大纲，与所对应教材课本完全同步。
★ 每套光盘相当30册同步练习的容量，既有典型例题的思路分析、又有解题规律的方法指导。
★ 充分发挥多媒体的特性，软件界面新颖，知识要点与难点伴有真人发声讲解。
★ 全系列软件分为5套，共十张光盘，包括小学第一集，小学第二集，初一篇，初二篇，初三及中考篇。

小学第一集	88元
小学第二集	88元
初中一年级	78元
初中二年级	78元
初三及中考篇	88元

以上每套各含2CD



趣味数学II　全国各地软件专卖店强劲热卖

● 创造生动活泼的学习环境，趣味无穷
● 内容丰富，包含大量经典数学问题和典故
● internet网上升级扩充，用户享受超值服务
● 缤纷数学世界，开启智慧之门
● 专家参与，选题精细，起点高
● 课本教育与素质教育的完美结合

第一集	68元/集·2CD
第二集	68元/集·2CD
第三集	78元/集·2CD
第四集	78元/集·2CD

全套软件共分4集40讲，另外赠送励耘多媒体小学数学。欲了解详细情况请网上查询 网址:http://www.srsoft.com.cn

百年树人软件行销联盟地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园6-302　联系人：马欣、马轶　传真：62616743　电话:82616723、62616742、82615140
总部地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金庄园7-608　邮编：100086　电话：62635790　咨询:82610933

电子工业出版社万捷电子书店

荣誉推出电子工业出版社出版的优秀畅销图书

序号	书　名	邮购价
B0260	Linux实用教程	47
B0261	Linux从入门到精通(含光盘)	97
B0262	Linux网络开发工具(含光盘)	71
B0263	Visual BASIC程序设计技巧1001例	82
B0264	Visual BASIC程序员实用例库	98
B0265	Visual BASIC高级图形程序设计教程	52
B0266	Visual BASIC 6数据库编程大全(含光盘)	92
B0267	Visual C++6轻松进阶	50
B0268	Visual BASIC宝典(含光盘)	137
B0269	中文版Windows 98宝典(含光盘)	110
B0270	优化Windows 98 NT(含光盘)	100
B0271	Delphi 4从入门到精通	92
B0275	Delphi 4.0程序设计实用教程	42
B0272	中文版office 2000三合一实用教程	60
B0274	UNIX使用指南	52
B0276	中文版Visual Fox Pro 5.0从起步到精通	90
B0277	Java 2从入门到精通	87
B0278	Intranet开发奥秘	37
B0279	Visual C++ 5多媒体编程技术与实例	33
B0280	Photoshop 5中文版实用教程	47
B0281	开关电源的原理与设计	52
B0282	发动机计算机管理系统——汽车电喷技术	62

注：我店备有电子技术、家电维修、计算机类参考书及教材，前来购买优惠10%，批发另议，店址：东西长安街、万寿路路口往西300米路南

广告咨询卡

我在贵刊____年第___期的__彩色黑白__刊花设计广告中看到______公司(厂家)______产品(技术信息)，希望：□购买　□索取资料

□询问价格　□参加培训

读者姓名：　　年龄：

电话：

职务：

工作单位：

通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。

国家级INTERNET证书培训考试

中华人民共和国劳动和社会保障部职业技能鉴定中心主办

中国教育电视台(CETV-1)《电脑之夜》开辟《国家级INTERNET证书培训》节目 播出时间：周一20:00-20:20，周日14:00-14:20

中央人民广播电台开辟《国家级INTERNET证书培训考试指南》栏目播出频率：中波630千赫、720千赫、855千赫 播出时间：每周日8:00-9:00

适合大众的学费➡国际通用的证书➡成功的桥梁

《全国函授班》招生（总第28期）

网络操作员班（班级编号N01）

☆特点：全息声、像动态教学，无需上网，只要有一台电脑，点点鼠标，一学就会。教材编写适合中国人习惯，通俗易懂。全真模拟考试环境，国考题库练习。

☆教材内容：①书面教材：四册；②配套软件：1套。

☆收费标准：个人学员：280元/人；单位学员：340元/人

高级网络操作员班（班级编号N02）

☆特点：展现自我个性，重绘绚丽人生，轻轻松松制作主页、轰轰烈烈开创事业。全中文在线模拟，直观清晰的图示，紧扣国家考试大纲，方便快捷的学习捷径。

☆教材内容：①书面教材：四册；②配套软件（磁盘）：2套8张。

☆收费标准：个人学员：300元/人；单位学员：360元/人

※卫星电视、无线电波覆盖全国，如同身临其境。函授的学费，面授的学习效果。

※国家考试出题专家主持教学，电话、信函、E-mail答疑，有问必答。

※提供国家考试试题题库（8大类140组1000题），减轻考试的压力和负担！

※结业采用开卷测试，合格者颁发《天津大学结业证书》和美国兰德施盖普《INTERNET操作员证书》，持此证书者将有资格报名参加《国家级INTERNET证书考试》。

※弹性学习法：自由掌握学习时间，可提前或延后结业，未通过结业考试者，免费重考，直到通过。

※初学者可逐级学习，网络高手可跳级报名，两班同时学习由浅入深，效果更好。

函授学费　面授效果

全国INTERNET培训考试服务中心

办公地址：天津市南开区鞍山西道凤荷园18号宝珙大厦一楼甲1号

报名电话：（022）27414165、27486298　邮编：300193

合作咨询电话：（022）27373616　联系人：冯玉文

传真：（022）27373616　E-mail:zgy@public.tpt.tj.cn

看电视，学上网，教师就在你身边！

由国家劳动和社会保障部职业技能鉴定中心举办的《国家级INTERNET证书培训考试》是目前我国INTERNET方面唯一国家级权威考试，唯一国家级证书。《国家级INTERNET考试合格证书》全国通用，该证书作为上岗、就业、评聘的有效职业技能资格证明，并与职务、工资等级紧密相关。

√团体5人以上优惠 报名电话：022-27414165

√报名时间：即日起至99年8月15日止，本期学习时间：三个月

√汇款地址【注明班级编号】：天津市和平区212信箱 哈蒂收　邮编：300020

【国家考试方法】：全部为2小时上机操作，学员参加函授取得结业证书后，可在全国28个省、市、自治区，共200多家国家INTERNET考试站报名考试，具体事宜请见《复习报名指南》手册。

中央人民广播电台汇款地址：北京541信箱《电脑百花园》节目组　赵书芝收　电话：（010）66172862 邮编：100031

中国教育电视台汇款地址：北京市东城区东公街9号《电脑之夜》栏目组收　邮编：100009

诚征全国面授考试站

目前已在全国设立面授考试站200多家，为方便考生就近报考国家级考试，现继续诚征面授考试站。全国各级各类教育机构和条件具备的培训单位，均可向全国INTERNET考试服务中心申办面授考试站。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局 3056 信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051



晶合好消息

1、雄据《大众软件》TOPTEN、《电脑报》和《连邦软件排行榜》榜首数月的全家同乐游戏精品——《大富翁4》祝广大大宇公司的拥戴者暑期愉快，欢乐幸福！

2、晶合公司与大宇公司计划在暑期与朋友们相聚一堂，并欲邀狂徒小组成员亲临现场，望在京和全国各地资深大宇产品的骨灰级玩家来函联系。

3、有意与大宇公司联手开发娱乐软件的程序员、开发小组，可来函同我公司联系，届时，我公司将通知您会面方法。

回函表

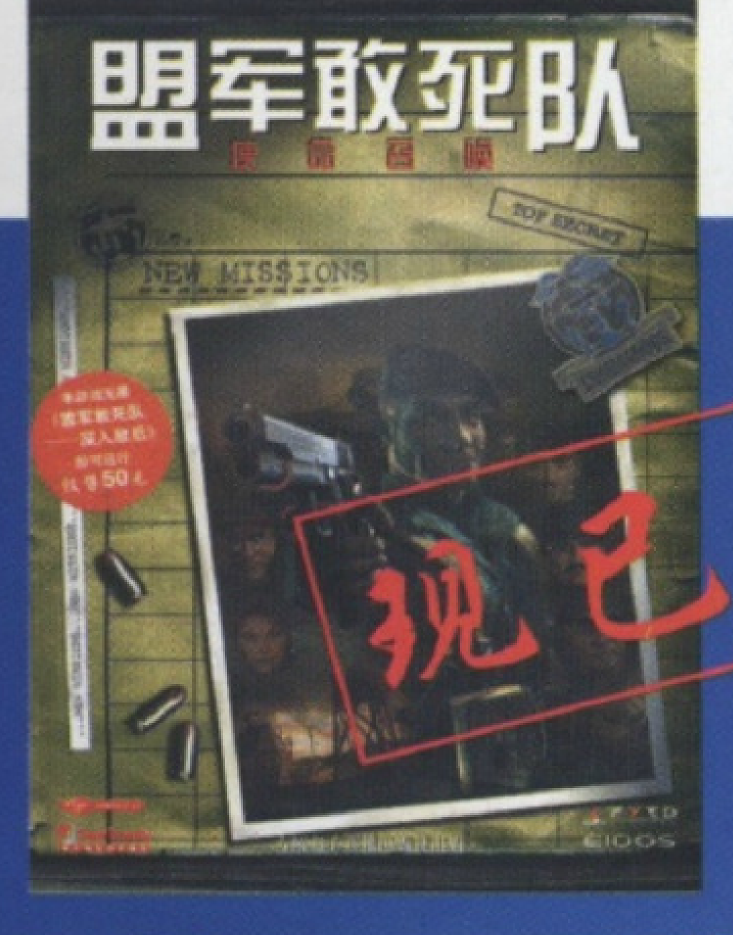
姓名：	性别：	年龄：
职业：		
您属于：□玩家 □程序员 □软件开发小组		
通讯地址：		
邮政编码：		
联系电话：		

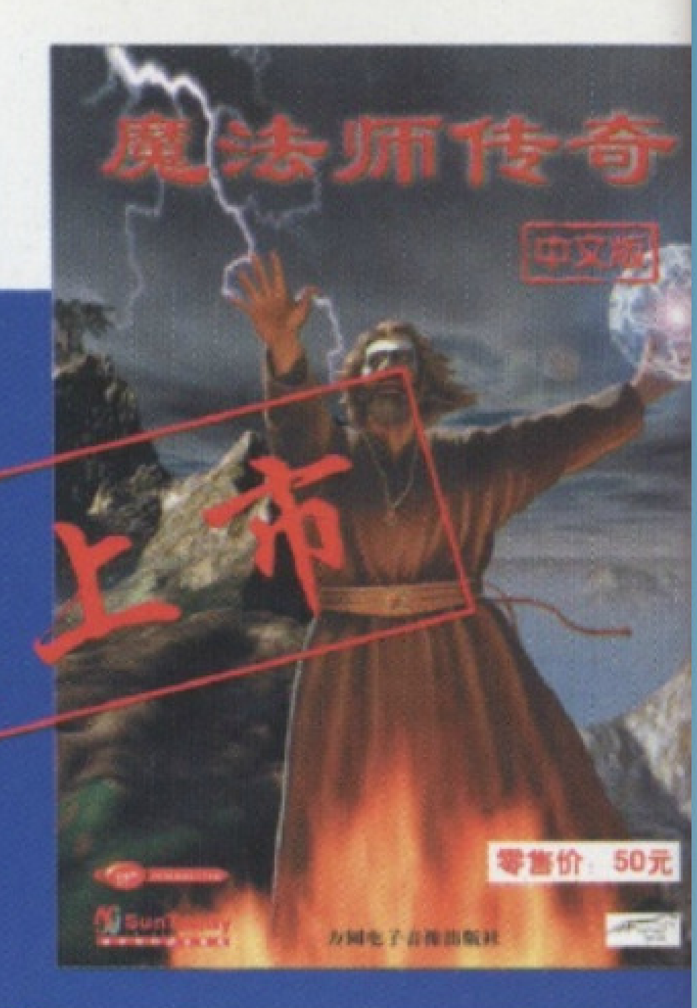
晶合顺达计算机公司联系方法
通讯地址：北京和平门邮局 3056 信箱
邮编：100051
电话：010-65266244 转 62
传真：010-65266329
注：回函表复制有效！



今夏流行大富翁！

一如既往的精品游戏，
前所未有的超值价位，
新天地互动多媒体全新价格体系
闪电出击！





50元

再度出击

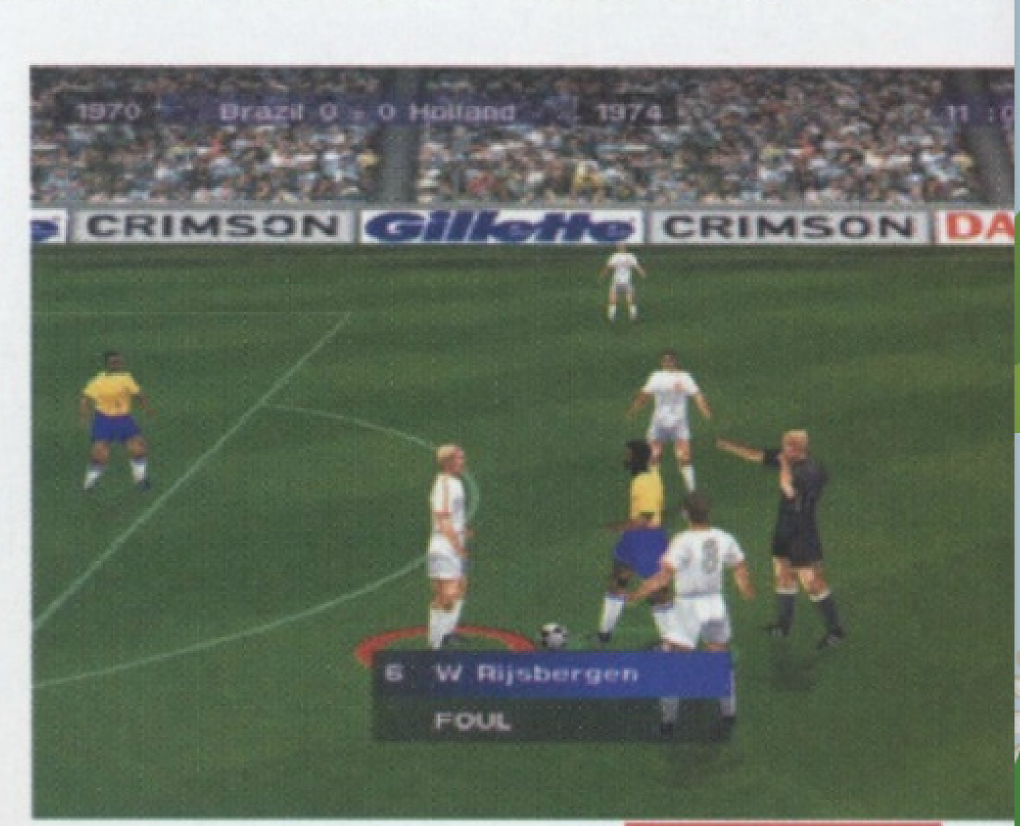
viva FOOTBALL 足球万岁

《足球万岁》是由Virgin旗下的精英制作室，来自英国的Crimson开发的全新形态的足球游戏，它完美地再现了真实的足球运动中的所有热情、感动和无法预期的结果。

游戏采用可以给与玩家全部控制权的独特的控制系统，完全真实地模拟足球场上的射门和传切配合。你可以传出准确的身后球，打出漂亮的二过一配合，并且用逼真的假动作欺骗你的对手。《足球万岁》充分再现了足球比赛的千变万化，使你在电脑前也能体验到作为职业足球运动员所感受到的酸甜苦辣。革命性的游戏控制系统将足球游戏模拟的真实性推上了一个新的巅峰。

游戏中有来自1035个足球队的2070套球衣，16700个队员和267200个队员的技术数据。并且按照真实比例绘制从伦敦的温布利大球场到米兰的梅阿查等共300个足球场。这一切都是为了力求游戏的真实性，并且如果你想知道1970年的巴西队和1994年的巴西队哪个更强大，《足球万岁》会给你答案。

《足球万岁》是新天地引进的第三款50元价格的精品游戏大片。定于1999年7月10日全面上市，在暑假期间与全国的足球游戏爱好者见面。







CORIMSON

地址：北京市1998号信箱 邮编：100091 联络：新天地销售部 传真：(010) 62862036 电话：(010) 62862038-119 188


Pumpkin Studios

Creative 3D Blaster系列图形卡，令游戏迷梦想成真！



TV OUT

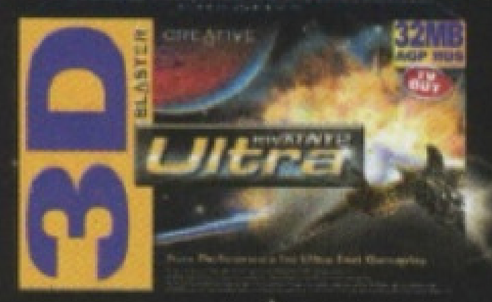
RIVA TNT2 Ultra

PC多媒体设备界的领导厂商Creative，运用高超的技术制造出的图形加速器。Creative屡获殊荣的图形卡系列力求以其不同凡响的性能、杰出的视觉效果和不断更新的驱动程序满足您游戏和工作之需。

Creative 3D Blaster 家族新成员—3D Blaster RIVA TNT2 Ultra，RIVA TNT2和Savage4，真32位色彩渲染、32MB高速显存和AGP纹理支持令其在众多品牌中脱颖而出。您的游戏和应用程序将在真正的3D速度下运行，

画面如此逼真，栩栩如生！

3D Blaster RIVA TNT2 Ultra



纯正的显示性能，提供超高速的游戏体验

业界广受好评的Ultra图形加速器，可与TV连接，大屏幕3D游戏令人流连忘返。性能、画质和真实感一应俱全！

	3D Blaster	Voodoo
32位	✓	✗
32MB内存	✓	✗
AGP纹理	✓	✗
支持2048X2048纹理	✓	✗

3D Blaster RIVA TNT2



爆炸性的3D性能，真正物超所值

媲美RIVA TNT2 Ultra，功能不同凡响，性能叹为观止，价格令人心动！

3D Blaster Savage4



低价位高性能的图形卡

游戏和DVD娱乐的理想方案，价格实惠令人心动！欣赏S3的S3TC纹理压缩技术带来的美妙画质，动态补偿令DVD电影播放更流畅！

Graphics Blaster RIVA TNT



爆炸性的图形性能

超宽带、超高速的128位储存结构和双纹理像素，3D处理技术，赋予任何应用程序极其惊人的速度。

华北地区		陕西港能	029-5523123	华南地区	
北京创新	010-62510061	郑州格瑞	0371-3833471	广州新都	020-85560485
石家庄唯创电子	0311-7029643	志任微电电子	0451-2344407	西南地区	
大连赛科	0411-3640967	华东地区		成都兰迪	028-5239008
沈阳创业	024-23929592	南京兆信	025-4525500	昆明新政	0871-5163113
济南高信	0531-6966698	上海申和	021-64838174转8002	贵阳康达	0851-5825119
天津章正	022-27380609	武汉信诚	027-87879622		

北京创新未来科技有限公司
地址：北京市海淀区海淀路165号创新园
电话：010-62510018

上海分公司
地址：上海市南京路819号中创大厦1011室
电话：021-62551087 62553477

广州办事处
地址：中国广州市天河北路183号大都会广场911 912室
电话：020-87554685 87554686

成都办事处
地址：成都市一环路南二段6号龙腾大厦504室
电话：028-5248551 5249329

CREATIVE
创新科技
WWW.CREATIVE.COM









"英"升"中"计划

为了回馈广大英文版用户的支持，上海育碧特别推出了升级计划：

英文版用户只须剪下用户手册第四页的左上角（请务必包括"第一章"三个字），将其贴在汇款单的附言上，并汇来12元邮寄费，就可以获得《世界足球经理》的中文升级版。

威性的**完全中文汉**
化版，包括**全中文界**
，**全中文配音**，绝
用任何汉化"补丁"！

即将上市！

请密切留意下月的广告

这才是真正的汉化版！

※大受欢迎的回合制策略游戏的全新续作
※采用3D技术制作的角色和怪物以及各种特效
※8种完全不同风格类型的城镇与城堡
※16种能力和种族不同的英雄类型
※高达118种的怪物、更多的魔法、建筑以及神器
※达到17个装备位置供角色装备各种物品与武器


自由與榮耀
自由 我毕生之追求 荣耀 我生命之全部
率先推出全三维即时战略游戏 支持 Internet对战 附带完整故事情节。
¤ 跨越时空的55幅全三维地图，每一次都有绝然不同感受
¤ 二十关风格各异的任务，彰显设计人员的巧妙构思和你的超人智慧
¤ 逼真的全三维地形、武器、战斗方式和缭绕的雾气、淋漓的雨，还有纷飞的雪
¤ 不同的视角和作战模式切换：自由视角，跟踪视角、俯视视角、单位内部视角
¤ 支持 Internet多至四人对战
¤ 完全中国人自己开发的全三维即时战略游戏，3D引擎，动力澎湃
¤ 对PIII的指令做了全面的优化，运行若行云流水
游戏 DEMO、升级模块下载和游戏评论，请访问
洪恩公司网页（http://www.goldhuman.com）
新 浪 网（http://games.sina.com.cn）
鸣 谢：新浪网游民部落、北京爱德发高科技集团（漫步者音箱为本游戏推荐使用）


1.盟军敢死队
2.星际争霸
3.仙剑奇侠传
4.心跳回忆
5.大富翁Ⅳ
6.FIFA99
7.魔法门之英雄无敌Ⅲ
8.暗黑破坏神
9.极品飞车Ⅲ
10.生化危机Ⅱ
Auto Replay
HEROES III
OF MIGHT A
CAPCOM
RESIDENT EVIL 2
MERCEDES
Press Escape Key To Abort
TOP TEN
晶合实验室

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN　邮发代号：18-107　零售价：5.00 元